Steve Jackson és Ian Livingstone

HALÁL-MOCSÁR

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

HALÁL-MOCSÁR

Írta: Robin Waterfield

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Deathmoor

Fordította
auggiewiz

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Terry Oakes

Borító szerkesztés
runner

Russ Nicholson illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1994
Text © Robin Waterfield, 1994
Illustrations © Russ Nicholson, 1994
Hungarian |z| Zagor.hu, 2014

TARTALOM

Bevezetés
9

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

Halálmocsár
24

Levinek szeretettel.

Posch Ágoston
(auggiewiz)

Bevezetés

Ennek a könyvnek Te vagy a hőse. Te vívsz meg a kocka segítségével óriásokkal és szörnyekkel, magad döntesz, hogy merre haladj tovább, kivel barátkozz, csatázz. Nem pusztán az író fantáziája irányítja a történetet, hanem a te bátorságod, kíváncsiságod, leleményességed, kalandvágyad és józan eszed is.

Játék és regény egyszerre, amit a kezedben tartasz. Kalandos vállalkozás, amelybe belebukni is lehet, de ha jól döntesz, sikerrel jársz.

Így hát ezt a könyvet ne úgy olvasd, ahogy azt megszoktad. Mint látod, itt még az oldalak sincsenek megszámozva a bevezető után. A – hosszabb-rövidebb – bekezdések viselnek számokat egytől négyszázig. Ezek között előre-hátra lapozva haladsz előre a történetben a magad igénye szerint. Ha kardot rántasz az ellenségre, máshová lapozol, mint amikor elbújnál előle.

Barbár harcosok, varázslók, szörnyetegek, törpék népesítik be ezt a fantasztikus világot. Mi kell ahhoz, hogy ne bukj el közöttük? Csak az, ami a mindennapi élethez is: ügyesség, jártasság, ötletesség; az, hogy felkészülten várd a nehézségeket.

És szerencse, amely nélkül az előző három talán mit sem ér, de ha csak erre számítasz, biztosan cserben hagy.

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha

netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenél valamit, hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned, mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 18. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

Dobj egy kockával. Adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe.

Dobj két kockával, és az eredményhez adjál 12-t, a kapott számot írd be az ÉLETERŐ négyzetbe.

Van egy SZERENCSE rovat is. Ehhez egy kockával dobj, és 6-ot adj az eredményhez, majd az összeget írd be a SZERENCSE négyzetbe.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaid a kalandok során folyamatosan változnak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írj a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki *Kezdeti* pontjaidat, mert, bár további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat szerezhetsz, összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire szerencsés ember vagy.

A CSATA

Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdjél meg valamilyen teremtménnyel. Lehet, hogy lesz választási lehetőséged, de ha nem, vagy ha úgy döntesz, hogy vállalod a harcot, azt a következő módon kell megvívnod:

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtménye, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Lesznek olyan helyzetek, amikor egynél több személylyel vagy szörnnyel kerülsz szembe. Néha egyetlen ellenfélként kezelheted őket, máskor egyesével küzdetsz meg velük, de olyan is előfordulhat, hogy egyszerre kell mindőjükkel harcolnod. Ha egy teremtménynek tekintheted őket, akkor a harcot a szokásos módon kell levezetned. Mikor azt az utasítást kapod, hogy egyesével küzdj meg velük, akkor is a szokásos eljárást kell alkalmaznod azzal a különbséggel, hogy amint legyőzted az egyiket, rögtön a következő veszi át a helyét! Ha egyszerre többen is támadnak rád, úgy minden egyes Fordulóban el kell döntened, hogy melyikükre támadsz, majd ki kell dobnod a Támadóértékeket mindannyiótoknak a szokásos módon. A kiválasztott ellenféllel szemben a normál módon nyersz vagy vesztesz. A több ellenfeled megsebesít, ha Támadóértéke nagyobb a tiédnél, azonban elvéti a csapást, ha kevesebb, ugyanakkor te abban a Körben nem tudod megsebesíteni.

SZERENCSE

Kalandjaid során, akár csatában, akár olyan helyzetekben, amikor a SZERENCSE dönthet sorsod alakulásában (az erre vonatkozó utasítást az adott fejezetpontok alatt megkapod), a SZERENCSÉDRE is számíthatsz, hogy az események kimenetele számodra kedvező legyen. De vigyázz! A SZERENCSÉRE számítani kockázatos, és ha *bal*szerencsés vagy, az eredmény végzetes lehet.

SZERENCSÉDET a következő módon teheted próbára. Dobj két kockával. Ha a kapott szám nem nagyobb, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha magasabb számot dobsz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald következményeit.

Úgy hívjuk ezt, hogy *Tedd próbára a* SZERENCSÉD. Minden alkalommal, amikor próbára teszed SZERENCSÉDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.

A SZERENCSE *használata csatában*

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *Tedd próbára* SZERENCSÉD, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSÉD segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet épp megsebeztél, vagy csökkenteni annak a sebnek a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedtél.

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *Tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha *bal*szerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *Tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást.

1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott SZERENCSE pontszámodból, ahányszor *Próbára teszed* SZERENCSÉD!

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre. Az Ügyesség Italának elfogyasztása automatikusan visszaállítja az ÜGYESSÉG pontjaidat a *Kezdeti* értékükre.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Hátizsákodban tíz étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve amikor harcolsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1-gyel csökkenti Élelmiszer-tartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

Kalandod során lehetőséged lesz további élelmiszeradagok beszerzésére. Ez lehetővé teszi számodra, hogy a kaland teljes ideje alatt fenntartsd erődet. Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kapod. Az Életerő Italának elfogyasztása automatikusan visszaállítja az ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti* értékükre

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaid gyakran változnak majd kalandod során, köszönhetően a *Tedd próbára* a SZERENCSÉDET felszólításoknak. SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSÉS voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyv megfelelő fejezeteiben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod. A Szerencse Italának elfogyasztása 1-gyel megnöveli *Kezdeti* SZERENCSE pontjaidat, majd automatikusan visszaállítja jelenlegi pontjaidat az új *Kezdeti* értékükre.

Felszerelés és Arany

Kalandodat csak a legszükségesebb dolgokkal felszerelkezve kezded, de utad során továbbiakra bukkanhatsz majd. Karddal vagy felfegyverkezve, egyszerű bőrvértet viselsz. Van egy erszényed, melyben élelmedet és pénzedet tartod, és egy hátizsákod, melyben minden más tárgyad lapul. Utadat 20 Aranytallérral (és egy Skarlát Gyönggyel), továbbá 10 étkezésre elegendő élelemmel kezded. Jegyezd fel ezeket *Kalandlapodra*.

A fentieken kívül egy üvegnyi varázsitalt is magadhoz vehetsz, ami igen nagy szolgálatot tehet majd a kalandod során. Az alábbi három ital közül választhatsz:

Ügyesség Itala – visszaállítja elvesztett ÜGYESSÉG pontjaidat.

Életerő Itala – visszaállítja elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat.

Szerencse Itala – visszaállítja elvesztett SZERENCSE pontjaidat, és a *Kezdeti* értéküket is megnöveli 1-gyel.

Ezekből bármikor ihatsz, ha épp nem harcolsz. Mindegyik ital egyetlen kortyra elegendő folyadékot tartalmaz csak, így csupán egyetlen alkalommal élhetsz velük! Ha így teszel, ne feledd ezt jelezni a *Kalandlapodon* is!

Ne feledd, hogy csak az egyiket viheted magaddal, így jól gondold meg, melyiket választod!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

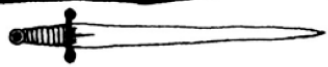
FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY:

ITALOK:

JEGYZETEK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:



HARC SZÖRNYEKKEL

Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*

Háttértörténet

A Fekete Óceán nyugati nyúlványai hírhedtek a heves széllökésekről és a hirtelen kitörő viharokról. Hydanához, a vizek isteneihez imádkozol, könyörögve kéred, hogy fékezze meg fivérét, Sukhot, a viharok istenét, vagy legalább terelje figyelmét a világ egy másik szeglete felé. Talán Hydana még meg is hallgatná fohászod, de Sukh nagyhatalmú isten, aki képes pusztító erejét egyszerre akár több helyen is megmutatni. Mindenesetre a Fekete Óceán ez alkalommal is méltónak mutatkozik hírnevére…

Öt napon és éjszakán keresztül küzdesz a viharral egyszemélyes vízi járművedben. Végre azonban, miközben a Nap a látóhatáron lángolva süllyed az óceánba, a távolban délnyugatra megpillantod a Sziklafal-szigetek fenyegető sziklaszirtjeit. Akkor tehát, ha az időjárás is úgy akarja, már csak két nap Arionig.

A harmadik nap delén találsz egy szabad helyet hajódnak Arion zsúfolt hajókikötőjében, ahonnan aztán azonnal elindulsz, fel a dombon a királyi palota irányába. A város épp olyan zsúfolt, mint mindig, tele emberekkel, akik a napi ügyeik után futkosnak. Ezúttal azonban valami furcsa közömbösséget vélsz felfedezni minden egyes mozdulatukban. Úgy véled, hírneved elegendő ahhoz, hogy bebocsátást nyerj, és egyenesen a királyhoz és a királynéhoz mehess. Ha mégsem, akkor majd a Vének Nemesi Tanácsa elmagyarázza neked, hogy mi folyik itt és mi az oka, hogy kalandozókat hívnak össze Arionba.

Jonthane királynak és nővérének, Elegana-nak – akivel Ariont együtt kormányozzák – minden kétséget kizáróan nagy megkönnyebbülés érkezésed híre, így nem kell sokáig várnod, mielőtt a királyi fogadóterembe hívatnak.

– Bárcsak tegnap érkeztél volna – mondja határozott hangon Elegana királynő, amint megállsz előtte –, vagy még jobb lett volna, ha legutóbbi látogatásod után soha el sem mész. Mikor is volt az? Három éve?

– Majdnem négy is megvan, úrnőm – válaszolod erre, miközben kiráz a hideg, ahogy felrémlenek benned az akkor történt, borzalmas események emlékképei. – De mit tehetek érted ez alkalommal?

– Semmit – szólal meg nyers hangon a király. – Már mást kellett megbíznom a kutatással. Az idő létfontosságú, amint láthatod. Nem voltál itt, úgyhogy a megbízatást… – nagyot nyel, mielőtt folytatná – Jitari Fang-zen kapta! – A király felemeli karját, hogy megelőzze vele tiltakozásodat. – Tudom, tudom, piszok egy alak. De még neked is el kell ismerned, hogy meglehetősen jól csinálja azt, amit csinál. Nekem pedig a lehetőségekhez képest a legjobbat kellet kiválasztanom. Tudod, a lányomról van szó.

A következő tíz percben a király dadogva adja elő történetét. A lányát, a királyi hercegnőt, Telessát – aki alig tizenöt éves, de máris egész Khul-szerte híres elbűvölő szépségéről – elrabolták néhány héttel ezelőtt, miközben barátaival lovagolni volt a várostól valamivel északabbra. Az emberrablók egyértelműen megmutatták, hogy komolyak a szándékaik. Lecsapták a hercegnő barátainak végtagjait, és a földön egy üzenetet formálva belőlük hátrahagyták azokat: VÁRJ.

Azonban arioni Jonthane és Elegana nem bolondok. Miközben látszólag az emberrablók üzenetére vártak, titokban postagalambokat küldtek a szélrózsa minden irányába. Az egyik épp hozzád talált el Takiora. Ha nem lett volna a vihar, időben érkeztél volna.

– Nem érkezett üzenet egészen két nappal ezelőttig – folytatja Jonthane. – Olyan ideges voltam… a drágám, az én Telessám… Amikor aztán megjött, nem egyszerű követelést tartalmazott. Azok, bárkik is legyenek, mivel az üzenet nem volt aláírva, totális irányítást akarnak a teljes arany export felett, mely az Arion fennhatósága alatt álló gazdag bányákból származik. Habár messze nem ez az egyetlen exportcikkünk, minden bizonnyal ez az egyik legnagyobb bevételi forrásunk. Egy beleegyező nyilatkozatot kell küldjek válaszul a követelésre, melyet a királyi pecséttel kell ellássak, és azt egy magányos futár kezébe kell adjak. A futárnak a várost a nyugati oldalon kell elhagynia, egyedül, és addig kell mennie, míg az emberrablókkal össze nem találkozik.

– Miről ismeri fel őket a futár? – kérdezed.

– Az üzenetükkel együtt Telessa hajának néhány tincsét is elküldték, amit egy életlen késsel durván nyírhattak le. A hajfürtök összetéveszthetetlenek, mintha szépen font aranyszálak lennének, vörösesbarna fénycsíkokkal átszőve. A futárt a hercegnő hajának további levágott fürtjeivel fogják várni… vagy a fejével, ha nem sikerül elvinnie a levelet, vagy nem egyedül érkezik.

Még néhány percig ottmaradsz a királlyal és a királynéval. Felajánlod, hogy segítesz, ahogy tőled telik. De már túl késő: riválisodé, Fang-zené a megbízatás.

– Mit ajánlottatok neki ezért? – kérdezed.

– Az ilyesfajta munkáért járó szokásos juttatást – válaszolja a király –, a fele királyságot.

Mikor illendőnek találod rá az időt, elhagyod a királyi fogadóhelyiséget, és visszagyalogolsz a városba.

És most lapozz!

1.

Néhány órával és fogadóval később a város kikötői részében találod magad, egy Tengerimakkos Hajógerinc nevű nyomorúságos lebujban. A pultos arcán lévő ragyák azonnal elárulják, honnan ered a fogadó neve… Érdekes módon úgy tűnik, hogy bármennyit is iszol, egyre jobban kitisztul a fejed. A gyönyörű, fiatal hercegnő képe, amint az útonállók épp brutálisan bántalmazzák, újra és újra megjelenik a gondolataidban, ami miatt átkozod a balszerencséd, hogy nem sikerült időben Arionba érned. Ha mégis elindulsz Arionból nyugati irányba, hátha sikerül megtalálnod Fangzent, vagy akár magukat az emberrablókat, lapozz a **200**-ra. Ha inkább Arionban maradsz, lapozz a **64**-re.

2.

Két hatalmas patkány bújik elő sietve egy, a járat falán lévő lyukból, és azonnal rád támadnak. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Óriás Patkány	5	4
Második Óriás Patkány	5	4

Ha nyersz, és be akarsz nyúlni abba a lyukba, ahonnan a rágcsálók kimásztak, hogy megtudd találsz-e benne valamit, lapozz a **40**-re. Ha továbbmész az úton, lapozz a **275**-re.

3.

Csupán egy hatalmas patkány-családot sikerül felzavarnod, melyekből az egyik belemar a karodba (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Elhagyod a helyiséget. Lapozz a **80**-ra.

4.

Amint átléped a mocsár szélét, köd ereszkedik alá. Megpróbálsz kihátrálni a mocsárból, de bármerre is indulsz, olybá tűnik, egyre inkább mélyebbre jutsz benne. Órákig dideregve ülsz egy füves zsombékon, de olyan, mintha a köd sosem szállna fel. Azt reméled, hogy egyszer végre megpillanthatod a napot, amivel helyreállna irányérzéked, és visszatérne beléd a remény. A köd azonban túl sűrű ehhez, és hamarosan abban sem vagy már biztos, hogy nappal van vagy holdsütötte éjszaka. Ha még ücsörögsz itt kicsit, lapozz a **212**-re. Ha felállsz, bármennyire is reménytelennek tűnik minden mozdulat, lapozz a **236**-ra.

5.

– Ha! Tudhattam volna, hogy te is előkerülsz! – vigyorog rád gúnyosan Fang-zen. – Ráadásul meg akarsz velem küzdeni? Biztos csak viccelsz. Nem érsz te annyit – azzal hátat fordít neked, úgy tesz, mintha sokkal jobban érdekelné, hogy mit mond egy másik, a társaságban lévő férfi. Ha rátámadsz, amíg háttal van neked, lapozz a **390**-re. Ha inkább te is hátat fordítasz neki, és elhagyod a kocsmát, lapozz a **87**-re.

6.

Egy közelben álló kunyhó irányába fordulsz, de ekkor egy láthatatlan íjász felől egy fekete tollú nyílvessző röppen feléd. A nyíl csupán megkarcol ugyan (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), de eltántorít attól a szándékodtól, hogy tovább kutass a faluban. Ha északi irányba mész tovább, lapozz a **207**-re. Ha pedig nyugatra indulsz, lapozz a **34**-re.

7.

Az Ogrék nem épp az intelligenciájukról ismertek. – Én? – válaszolja. – Nem él itt olyan, akit úgy hívnak, hogy Én – azzal előhúzza kétfejű bárdját az övéből, és végigdübörög az ösvényen. Alig van idődt talpra állni és előhúzni a kardodat. Lapozz a **397**-re.

8.

A köd ismét leereszkedik, de mivel egy emelkedőn gyalogolsz éppen felfelé, tovább mész abban reménykedve, hogy a csúcson majd kiérsz a ködből a napfényre. Bárhogy is nézzük, ha sikerül olyan egyenes vonalban haladnod, amennyire csak tőled telik, nagyot nem tévedhetsz, ugye? Az emelkedő nem igazán meredek, mégis egyszerre szörnyű fáradtság vesz rajtad erőt, és úgy érzed, aludnod kell. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **295**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **81**-re.

9.

A padló – valamivel alattad – most már tisztán kivehető, de még mindig van egy oldaljárat. Ha ellebegsz mellette, lapozz a **67**-re. Ha pedig berepülsz a száján, lapozz a **33**-ra.

10.

Megnyújtod lépteid a macskaköves utcán, míg végül utoléred az ijesztő boszorkányt. – Ide! – mondod neki – veszek a csokorból. Mennyi az ára? – Az 1 Aranyas árat kissé felháborítónak tartod, de az öregasszony bizonygatja, hogy *valóban* szerencsét hoz. Ha kifizeted, amit kér érte, lapozz a **83**-ra; ha nem, lapozz a **388**-ra.

11.

A tető megnyugtató ropogás kíséretében azonnal lángra kap, és hamarosan a vének köhögve és a füsttől félig vakon özönlenek kifelé a kunyhó ajtaján. Csendben kuncogsz magadban egy másik kunyhó mögötti leshelyedről. Már épp indulnál, hogy elhagyd a falut, amikor észreveszed, hogy az egyik vén egy rövid ideig bizonytalanul ácsorog, majd visszarohan a füsttel teli kunyhóba. Ha utánamész, lapozz a **120**-ra. Ha inkább megszöksz, míg a faluban teljes a káosz, lapozz a **302**-re.

12.

Előrelépsz, és egy középkorú parasztasszony összegörnyedt testét fedezed fel: szörnyű ütlegelésekből származó sérülései miatt haldoklik. Mielőtt kilehelné a lelkét, sikerül elmondania történetét. Otus, a Fél-óriás arra kényszerítette, hogy fogadja be a házába. Ebben a kis faluban ugyanis ő volt az egyetlen ember, akitől Otus valamennyire tartott, mivel javasasszony volt, így ismert néhány főzetet és varázslatot. Otus ezért rajta akarta tartani a fél szemét, míg arra várt, hogy megérkezz Arionból. Tegnap késő éjjel megpróbálta élve elégetni a Fél-óriást úgy, hogy rágyújtja saját otthonát, és elmenekül onnan. Otus azonban – sértetlenül – utána ment, és elkapta egy tölgyesben. Amikor végzett vele, magára hagyta meghalni.

– De akkor még nem voltam halott – mondja az asszony. – Hazajöttem meghalni. Láttam, hogy valamit elejt, miközben azzal van elfoglalva, hogy megöljön. Nem tudom mi az, de egy Láthatatlanság-varázst bocsátottam rá.

Még elmagyarázza, hogy miként tudod megszüntetni a varázslatot, majd csendben átköltözik a másvilágra. Ha kalandod során bármikor egy tölgyfaligetnél találod magad, adj 50-et annak a fejezetpontnak a számához, ahol épp vagy, és megtudod, mit veszített el Otus. Most azonban először eltemeted az asszony testét, majd elhagyod a falut. Túl szomorúnak érzed magad ahhoz, hogy az asszony szellemével töltsd az éjszakát az otthonának maradványai közt, így hát kinn versz tábort a nyílt terepen. Lapozz a **278**-ra.

13.

A gonosz lángnyelvek ismét elhalnak, és a füst szétválik egyfajta alagutat képezve. Óvatosan átmész rajta… és odabenn az ezt a vidéket egykoron lakó, ősi civilizáció központi temploma terül el előtted. Az összezúzott kövek és márványoszlopok halmokban fekszenek a földön, alig térdmagasságig ér a törmelék. Mindemellett a jóság erőteljes aurája veszi körül ezt a helyet, és ez lehet az oka annak, hogy a gonosz, ami most itt tanyázik, ide állította ezt a miazmát, hogy őrködjön a hely felett. Áldás száll rád: hozzáadhatsz 2 pontot *Kezdeti* SZERENCSE pontjaidhoz, és visszaállíthatod SZERENCSE pontjaidat erre az új értékre. Egy meredek sziklafal emelkedik a romok mögött, továbbmenni észak felé pedig nem lehet, így hát elhagyod ezt a szent helyet és dél felé indulsz. Ha most átmész a folyón a vízen lebegő padozaton keresztül, lapozz a **269**-re. Ha déli irányban továbbhaladva elmész mellettük, lapozz a **220**-ra.

14.

A gázló mindkét oldalán mély a víz, néhány helyen, a zátonyokon fennakad a folyó mocskos hordaléka, de maga a gázló még így is elég széles ahhoz, hogy magabiztosan haladhass rajta. Elég széles azonban ahhoz is, hogy a gázló mellett, a folyóban élő Granocsin könnyedén megvethesse rajta a lábát. A szörny kiemelkedik a mély vízből, nyálka és mindenféle vízinövény potyog le róla. Inas karjait kinyújtva, hatalmas karmaival a torkod felé kap.

Granocsin	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha van nálad Dobótőr, a harc megkezdése előtt használhatod, hogy segítségével csökkentsd a teremtmény ÉLETERŐ pontját 4-gyel, *vagy* ÜGYESSÉG értékét 1-gyel (te választhatsz a két lehetőség közül egyet). Ha nyersz, a Dobótőrt visszaszerezni nem tudod, mivel a szörnyeteg holtteste elsüllyed a mély vízben. Ezután a hátralévő utat biztonságban teszed meg a nyugati folyópartig. Lapozz a **159**-re.

15.

Megcsináltad! Négykézláb mászol végig a lávató túloldalán lévő járaton. Rettegve fülelsz egy esetleges, feléd közelítő újabb tűzgolyó hangja után, szerencsére azonban ezúttal nem történik semmi, és végül sikeresen rontasz ki az alagút túloldali végén. Megállsz, és mohón, nagy adagokban nyeled a levegőt. Még a Halálmocsár kesernyés ízű levegője is édesnek tűnik az előbbi megpróbáltatásaid után. Tovább folytatod küldetésed. Lapozz a **382**-re.

16.

Miután nincs pontos elképzelésed arról, hogy merre kellene továbbmenned, vajon hogy döntesz? Néhány varjú kering a levegőben tőled keleti irányba egy kicsit távolabb, így hát arra felé veszed az irányt – *ott* legalább történik valami. Kiderül, hogy a madarak lakomára várakozva köröznek. Emberhúsból áll ez a lakoma, melyet a khuli varjak nagy előnyben részesítenek. Egy kisebb domb tetejéről nézel le, ahonnan egy magányosan álló, villámsújtotta fának dőlve egy magába roskadt férfit látsz. Borzalmas sérülései vannak. Alig ugyan, de még él. Hol lehetnek a támadói? Lehet, hogy ez egy csapda? Ha megkeresed a támadókat, lapozz a **193**-ra. Ha egyenesen odamész hozzá, hogy megnézd, segíthetsz-e még rajta, lapozz a **344**-re.

17.

Az őrök elmennek abba a bárba, ahová küldted őket, és ellenőrzik, amit mondtál, de senki sem ismer bárkit is ezzel a névvel, és nem is hasonlít senki arra az alakra, akit csak homályosan tudtál körülírni. Úgy döntesz, ideje nyugovóra térni. Lapozz a **388**-ra.

18.

Ahogy beljebb hatolsz az alagútban, az kezd egyre inkább beszűkülni, míg végül azon kapod magad, hogy hason csúszva, tekergőzve haladsz előre, miközben a kardoddal próbálod kitapogatni az előtted lévő sötétséget. Magadban azon kezdesz tűnődni, hogy lehet, ez az alagút lesz a végső nyughelyed. Hamarosan nem tudod a hátizsákodat sem a hátadon tovább vinni. Ha az övedhez erősíted, és a továbbiakban így húzod magad után, lapozz a **377**-re. Ha inkább magad előtt tolod ahogy a kardodat is, lapozz a **175**-re.

19.

Nem az összes Óriás buta. Otus felismer, és jelez Ophisnak. Hátat fordítasz, hogy elmenekülj, de a számszeríj lövedéke átdöfi a szívedet. Kalandod itt véget ér.

20.

Botladozva botorkálsz a sötétben, egymásra pakolt dobozokat borítasz le, melyek valószínűleg a báró évekkel ezelőtti könyvelését tartalmazzák. A zárt szobából szerencsére nem jut ki a zaj, de hamarosan beborít a láthatatlan papírhalom, mintha csak lavina temetett volna maga alá. Találomra megragadsz egy maréknyi köteg papírt, majd a falat tapogatva haladsz, míg egy ajtót nem találsz. Dobj egy kockával! Ha 6-ost dobtál, lapozz a **261**-re; ha bármi más számot, lapozz a **142**-re.

21.

Dobj két kockával! Amennyiben a dobott számok összege ugyanannyi vagy kevesebb, mint a jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **186**-ra. Egyébként lapozz a **118**-ra.

22.

A füst ereje legyűr, még mielőtt átérnél a túloldalra. Elveszted az eszméleted, és azt már fel sem fogod, hogy a tested belezuhan a folyékony lávába.

23.

Ahogy odaérsz a bárpulthoz, a tulaj elköszön attól a férfitól, akivel eddig beszélgetett. A beszélgetés végéből csak a férfi nevének végét hallod meg: – …garl, utána találkozunk – azzal hozzád fordul, és 1 Aranyat követel rajtad, amiért késsel összeböködted az asztal lapját. Ha fizetsz neki, lapozz a **48**-ra. Ha rámutatsz, hogy a többi bútor sem kevésbé ütött-kopott, lapozz a **145**-re.

24.

A komoly megpróbáltatás után megpihensz egy kicsit. Előveszed az iránytűdet, hogy segítségével el tudd dönteni, merre menj tovább. Halk neszezést hallasz a hátad mögül, ami arra késztet, hogy gyorsan a hang felé fordulj. Egy szörnyeteggel találod szembe magad, amiben egy Hargont ismersz fel. Ez egy medvéhez hasonlatos teremtmény, ami általában víz közelében vadászik, mivel főleg hallal táplálkozik. Azért persze nem idegenkedik melegvérű élőlények elfogyasztásától sem. Hátsó lábaira állva felegyenesedik, hosszú orrán összeráncolódik a bőr, ahogy száját kitátva fülszaggató bömbölésbe kezd.

Hargon	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 10

Rémülten veszed észre, hogy az iránytűd végérvényesen elveszett a küzdelem során. Ha győztél, lapozz a **311**-re.

25.

A sziklafal felszínét mindkét oldalon természetes bemélyedések tarkítják. Néhány bemélyedés épp csak akkora, hogy csak egy madár tudna benne fészket rakni, míg mások akkorák, akár egy barlang szája. A földön repedéseket is látsz, de egyik sem olyan széles, hogy ne tudnád átlépni őket. A vízmosás keskeny és a napnak ebben a szakában majdnem teljesen sötét. Amikor épp az egyik repedés felett lépsz át, valami fehér villanásra leszel figyelmes benne. Ha megvizsgálod, mi lehet az, lapozz a **121**-re. Ha továbbmész, lapozz a **146**-ra.

26.

Amikor egy kisebb tűzgolyó száguld végig az alagútban pontosan az arcod felé, sikerült a pajzsod megfelelő pozícióba tartanod, és ezzel megvédeni magad. Lapozz a **199**-re.

27.

Mire odaérsz hozzá, a férfi már halott, és már semmit nem tud neked elmondani. Az éjszaka gyorsan közeleg. Mivel nyugati irányból érkeztél, más irányba haladsz tovább. Ha észak felé fordulsz, lapozz a **289**-re. Ha délnek indulsz, lapozz az **57**-re. Ha pedig keletnek tartasz, lapozz a **246**-ra.

20
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

28.

A kocsma hátuljában egy óriási, cifra szerencsekereket látsz, mely függőlegesen áll, a falra szerelve. Ha Arannyal fizetsz, a csapos gyönyörű segédje megpörgeti neked a kereket. Ha a kerék annál a számnál áll meg, amire fogadtál, a téted dupláját nyered meg, de ha nem, elveszted azt. Ma este a szerencse veled van. Dobj egy kockával! A dobott szám értékében nyersz Aranyat a Szerencsekeréknél. Ha 5 vagy 6 Aranyat nyertél, lapozz a **329**-re; egyébként lapozz a **388**-ra.

29.

Annak érdekében, hogy biztonságban visszajuss, ismét végig kell csinálnod azt a procedúrát, hogy zsombékról zsombékra ugrálsz. Számolhatod a zsombékokat 1-től 6-ig, vagy fordítva, tetszés szerint. Ha bármikor beleesel a vízbe, lapozz a **226**-ra. Ha mind a hat alkalommal sikerrel jártál, északnak fordulsz, és arra gondolsz, hogy elsőre is erre kellett volna menned. Lapozz a **207**-re.

30.

Visszanyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel sikerült egy igen komoly küzdelmet túlélned. Mit több, Fangzen élettelen testét átkutatva találsz még 4 Aranyat 3 adag Élelmiszerrel és egy Lámpával egyetemben. Ez azonban csekély kárpótlás azzal a ténnyel szemben, hogy mire ismét Otus után eredhetnél, a nyomai már teljesen eltűntek. Mintha egyszerűen köddé vált volna. Mivel már beesteledett, úgy döntesz, hogy megpihensz éjszakára. Egy Előőrs nevű falucska van innen nem messze északra, délre pedig egy hatalmas erdő pereme. Ha Előőrsben keresel magadnak menedéket, lapozz az **52**-re. Ha az erdőben, lapozz a **165**-re. Ha pedig maradsz itt a nyílt terepen, lapozz a **278**-ra.

31.

Ha megközelíted a vének kunyhóját, lapozz a **360**-ra. Ha valamelyik másik kunyhót, lapozz a **198**-ra.

32.

Csupán 1 Aranyat találsz az Ogrénél, a csatabárdja pedig túl nehéz ahhoz, hogy magaddal vidd. Ha most átmászol a nyitott ablakon, lapozz a **77**-re. Ha viszont lemész a csapóajtón keresztül a pincébe, lapozz a **237**-re.

33.

Alig hogy belépsz az oldaljáratba, meglátod, hogy ez egy zsákutca, és ezzel egy időben vasrudak zuhannak le a hátad mögött a bejáratnál! Ha van nálad Fűzfa-mag-olaj, lapozz a **123**-ra; ha nincs, lapozz a **258**-ra.

34.

Nem sokkal később egy olyan területre jutsz, ahol a sáros zsombékok egyre elszórtabban helyezkednek el, és egyre több szabad vízfelület van közöttük. Ha továbbmész, lapozz a **221**-re. Ha inkább északnak fordulsz, lapozz a **207**-re.

35.

Ezek egyszerű halászemberek, és még sosem hallottak Fang-zenről. Ha még mindig el akarsz menni a piacra, lapozz a **150**-re. Ha inkább nyugati irányba indulva elhagyod Arion, hogy az emberrablók keresésére indulj, lapozz a **200**-ra.

36.

Ez a megfelelő választás. Kardodat két tenyereden tartva odanyújtod a legközelebbi Csontváznak. A tér minden irányából fenyegetően feléd közelítő csontvázsereg erre abbahagyja az előrenyomulást: már látják, hogy a Jó szolgálatában állsz, nem pedig a Gonoszében, ami ebbe a nyomorúságos állapotba taszította őket. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Úgy döntesz, hogy nyomaidat követve visszafordulsz, és déli irányba mész tovább. Lapozz a **355**-re.

37.

Jó érzékkel elrejtettél egy vágószerszámot a ruhád ujjába, amit most a tenyeredbe csúsztatsz, és hagyod, hogy elvégezze a dolgát a csuklódat az oszlophoz rögzítő kötélen. Két kötelet kell átvágnod. Dobj egy kockával kétszer! Ha bármelyik alkalommal 1-est, vagy 6-ost dobsz, lapozz a **101**-re. Ha mindkettő dobásod 2–5 közé esik, lapozz a **256**-ra.

38.

Csak amikor megmarkolod az ablakpárkányt, akkor érzékeled a hegyes tüskék okozta fájdalmat, amint az sebesen végigszáguld a karodon: a báró által kikísérletezett méreg elég hatásos ellenszer az önjelölt betörőkkel szemben. Most már érted, mitől pusztultak el a madarak! Visszakúszol a borostyánon, le a földre. Dobj egy kockával! Ha a dobott szám páros, akkor elég méreg jutott a szervezetedbe ahhoz, hogy megöljön – kalandod itt véget ér. Ha a szám páratlan, vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, úgy döntesz, hogy felemeled a csapóajtót, amin keresztül – legalábbis azt reméled – a pincébe jutsz. Lapozz a **242**-re.

39.

Arachnos gonoszsága enyhén megérinti lelked. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz vissza a **253**-ra, és próbálkozz újra.

40.

Egy fészekalja Óriás Patkány-ivadék kapaszkodik bele ujjaidba és kezedbe borotvaéles fogaival. Felkiáltasz a meglepetéstől és a fájdalomtól. Kirántod a kezed, és lerázod a teremtményeket róla. A padlóra esnek, ahol tehetetlenül vergődnek. Csak a sürgetés nem hagyja, hogy időt szánj arra, hogy jó alaposan eltipord mindet csizmád sarkával. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Inkább továbbmész. Lapozz a **275**-re.

41.

A kutatócsoport észrevesz, miközben épp az egyik kunyhótól a másikig surransz. Szabadon engedik a Rottwild kutyájukat, amivel eddig a nyomod követték. A hatalmas kutya feléd rohan, és a torkod felé ugrik óriási tépőfogait kivillantva.

Rottwild	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, a küzdelem végén felegyenesedve azt látod, hogy teljesen körülvettek a Kovabőrűek. A harc heve még mindig tüzeli véred. Ha nekik támadsz, hogy megpróbáld visszanyerni a szabadságod, lapozz a **166**-ra. Ha mégis megadod magad, lapozz a **352**-re.

42.

Tovább nyomulsz déli irányba, és azon tűnődsz, hogy talán rosszul döntöttél. A délután közepére egy hatalmas földcsuszamláshoz érkezel, ahol is egy megmászhatatlan szirtfal tetején találod magad. Egy vízesés hangját is hallod a távolban, tőled balra – ez biztosan a tegnap látott folyó lehet. A kilátás gyönyörű, de nem bámészkodni vagy itt, így hát nyugati irányba fordulsz, és a szirt peremét követve mész tovább. A szokatlan terep néhány ritka növénynek – na meg néhány nem túl hétköznapi állatnak is – otthont ad. A semmiből előtűnve hirtelen egy óriási Pterolin támad rád. Talán a sziklafal oldalára rakhatta a fészkét. Tollai feketék, mint az éjszaka, ragyogó kéken verődnek vissza róla a napsugarak. Karmain még ott a legutóbbi vadászata után rászáradt vér, de ez a madár mindig éhes.

Pterolin	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Ha nyersz, és van Köteled, leereszkedhetsz a fészkébe. Ha így teszel, lapozz a **285**-re. Ha késlekedés nélkül továbbmennél nyugatra, lapozz a **368**-ra.

43.

Kénytelen vagy visszavonulni, egészen egy cölöpökön álló kunyhó alá, ahol egy létrát látsz, ami a ház padlójának közepén található lyukba vezet fel. Ha megpróbálsz felmászni a létrán, lapozz a **149**-re. Ha inkább megpróbálod szétzúzni az egyik cölöpöt, ami a házat tartja, lapozz a **334**-re. Lehetőséged van tovább folytatni a harcot – ebben az esetben lapozz vissza a **361**-re.

44.

Láthatatlan ellenfeled megragadja a bokád, és leránt a földre, majd megpróbál végezni veled egyetlen fejre irányzott csapással. Te azonban amint a padlónak csapódsz, kigurulsz oldalra, mielőtt még megpróbálnál lábra állni. Ha balra gurulsz, lapozz a **314**-re; ha jobbra, lapozz a **240**-re.

45.

Az ijedtség és a fájdalom hatására megbotlasz, és a folyóba esel. Miközben a mocskos víztől fuldokolva próbálod magad visszaküzdeni a partra, ellenfeleidnek nem okoz nehézséget végezni veled. A hullád csatlakozik a vízen úszó rothadó halak tetemeihez.

46.

A Kovabőrűek nem tudják, mitévők legyenek veled. Ők nem a gonosz szolgái, és érzik rajtad, hogy te sem vagy az, ugyanakkor eddigi viselkedésed miatt nem nagyon sikerült megkedvelniük. Visszaadják minden vagyontárgyadat, kivezetnek a biztonságos szurdokukból, miközben széles mozdulatokkal adják tudtodra, hogy nem akarnak itt viszontlátni. Lapozz a **16**-ra.

47.

Közelebb mész a Ködlényekhez, de mivel nincs nálad a kommunikációhoz szükséges eszköz, közeledésedet ellenségesnek tekintik, és felkészülnek rá, hogy megvédjék magukat. Nem tudod sem megölni, sem megsebesíteni ezeket a test nélküli lényeket, de ha elég sokszor sikeres a támadásod, elijesztheted őket. Vékony, mágikus erővel átitatott kákaindákat forgatnak fegyverként, ezért annak legkisebb érintése is a szokásos módon sebesít meg téged.

Ködlények	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 0

Ahhoz, hogy elijeszd őket, hét nyertes Harci Körre van szükség, vagy három egymás utáni sikeres támadásra. Ha végeztél, lapozz a **253**-ra.

48.

Húzz le 1 Aranyat a *Kalandlapodról*. Elhagyod a kocsmát. Lapozz a **384**-re.

49.

Sikerül felhúzódzkodnod a lépcsőre. De nem érzed magad itt biztonságban, úgyhogy felmászol egészen a lépcsősor tetején lévő folyosóig. Az épületben ennél feljebb már nem tudsz menni, és úgy találod, hogy a szobák közül csak egyetlenegy van, melybe biztonságosan beléphetsz. Ott aztán érdekes felfedezést teszel: a lépcső összeomlásának hatására egy rég elfeledett, a szoba falából nyíló rejtekhely tárult fel előtted. Odabenn egy üveg varázsital és egy papirusz van, mely a hosszú évek alatt is megőrződött ebben a levegőtől elzárt helyiségben. A papiruszon ősi kabeshi írás látható, és elárulja neked, hogy az ital a Láthatatlanság Itala. Nyersz 1 SZERENCSE pontot.

50–51

De hogy fogsz most lejutni innen? Ha egyszerűen le akarsz ugrani a lépcső tetejéről oda, ami megmaradt a földszinti részből, lapozz a **115**-re. Ha beleugrasz a lyukba, egyenesen a vízzel elárasztott pincébe, azon imádkozva, hogy elég mély legyen az a víz, lapozz a **157**-re. Ha van nálad Kötél, kereshetsz egy szilárd pontot, amihez hozzákötheted, és biztonságban leereszkedhetsz rajta a padlóra. Ekkor elhagyhatod az épületet, de a kötelet hátra kell hagynod. Ha így teszel, lapozz a **219**-re.

50.

A báró házának nyugati oldala egy szakaszon elég közel van a kerítéshez. A déli oldalon található kert elég jó fedezéket nyújthat, ha már sikerült átjutnod a falon. Ha a nyugati falra mászol fel, lapozz a **185**-re. Ha a délire, lapozz a **60**-ra.

51.

Szerencsésen kiválasztottad azt a helyet, ahonnét – amennyiben sikerül elég gyorsan végezned az egyik Lidérccel – ki tudsz rohanni a biztonságot jelentő nyílt terepre.

Lidérc	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha sikerül ellenfeledet legyőznöd úgy, hogy egyetlen találatot sem kaptál, lapozz a **196**-ra. Ha legalább egyszer eltalált ellenfeled, lapozz a **108**-ra.

52.

Előőrs lakói korán bezárkóznak házaikba és rendkívül gyanakvók az idegenekkel szemben. A spaletták hangos csattanással záródnak az ablakokra előtted, ahogy végiggyalogolsz a falu egyetlen utcáján. Vetted az üzenetüket: nem akarják itt látni a fajtádat. Megfordulsz, hogy elindulj visszafelé saját nyomaidat követve, vagy kitartsz elképzelésed mellett, miszerint itt töltöd az éjszakát? Ha maradsz, lapozz a **102**-re. Ha elhagyod a falut, az erdő már túl messze van ahhoz, hogy a teljes sötétség beállta előtt elérhesd, így hát a nyílt terepen kell töltened az éjszakát – lapozz a **278**-ra.

53.

Mint ahogy azt mindenki tudja, ha egy Ghoul keze négy alkalommal is lesújt rád, megbénulsz, de még mindig eszméletednél vagy. Dermedt iszonyattal figyeled, ahogy a Ghoul sárga fogai egyre csak közelednek és közelednek.

54.

Magad mögött hagyva a Milliólábút elrohansz, de az követ tovább. Mikor visszaérsz a főjáratba, balra fordulsz, és elmész a Milliólábú barlangjának másik bejárata mellett. Lapozz a **275**-re.

55.

Néhány óra magányos menetelés után egy gonosz Nyálkaszörny rémít meg, ami nem más, mint egy szinte teljesen formátlan, undorító szagú hústömeg, melynek fegyvere a szájából kilövellő savas folyadék.

Nyálkaszörny ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

A harc közben bármikor elmenekülhetsz, ha a **154**-re vagy a **214**-re lapozol, de menekülés közben 3 ÉLETERŐ pont veszteséget kell elszenvedned. Ha győzöl, az undorító teremtmény felrobban, mikor kardoddal beviszed a végső csapást. Dobj egy kockával! Ha páratlan számot dobtál, vesztesz további 2 ÉLETERŐ pontot, mivel eltalál egy savas húscafat. Lapozz a **154**-re vagy a **214**-re.

56.

A megbeszéltek szerint jelentkezel az őrnél az irodájában.

– Szép munka – mondja. – Jó megfigyelés. A fickó megtört, és mindent bevallott. Persze a kinevezett hóhérunk is sokat segített ebben. Ha bármikor munkára lenne szükséged, csak keress meg. Addig is választhatsz a következő három jutalomból egyet: egy Igazságkő, 25 Arany vagy egy Pajzs. Melyiket akarod?

Ha az Igazságkövet választod, lapozz a **95**-re; ha a pénzt, lapozz a **357**-re; ha a Pajzsot, lapozz a **381**-re.

57.

Amennyire csak tőled telik, tovább botorkálsz, miközben leszáll az éj és köd ereszkedik alá. Mostanra azonban már teljesen összezavarodtál. Alig felismerhető alakok derengenek kísérteties fényben ragyogva a sötétben, míg végül a halálodba nem hajszolnak: átzuhansz egy sziklaperemen.

58.

Egy kicsit később a folyó nyugati irányba kanyarodik, ugyanakkor az ösvény továbbra is inkább dél felé tart. Habár benőtte már a gyom és a bozót, itt-ott azért feltűnik egy-egy kopár folt a növényzetben, amin keresztül láthatod a macskaköveket: sok idővel ezelőtt itt tehát egy út vezethetett. Egy helyütt egy összetört mérföldkövet is megpillantasz. A legtöbb, amit el tudsz olvasni a rajta lévő felirat első sorából, az „ÉR" betűk, aztán egy kicsit arrébb még egy „E". A második sorban lévő „KÚT" szó pedig tisztán kiolvasható. Értékes Kút, vagy Mérgezett Kút? Lehetetlen megmondani. Továbbmész, de az út hirtelen véget ér egy hatalmas földcsuszamlásnál, melyen egy kiálló sziklaszirt tetejére jutsz. Egyenesen nem vezet innen út tovább, de hallhatod egy vízesés morajló hangját tőled kissé távolabb, jobb felé. Végigtekintesz a Khul-szerte mindenki által Csatamezők néven ismert területén. Arra jutsz, hogy legbiztonságosabb lehetőség visszatérni a gázlóhoz, ami mellett korábban elmentél. Lapozz a **14**-re.

59.

Csak egyetlen úton lehet továbbmenni a járatban, az pedig egy T elágazásban végződik, ahol balra is és jobbra is fordulhatsz. A jobb oldali alagút porosnak és használaton kívülinek látszik, ráadásul csak gyengén van megvilágítva. A bal oldali járatot rengeteg fáklya világítja be, és mozgolódás félreismerhetetlen zajait hallod belőle érkezni. Ha balra fordulsz, lapozz a **272**-re. Ha jobbra mész, lapozz a **131**-re.

60.

Felmászol a falon, melyben segítségedre van a báró híres arborétumához tartozó egyik Allansiai Szikrafa mélyre lelógó ága. Megpihensz a fal tetején, és körbenézel. A virágágyon túl, majdnem egész a ház hátuljáig jól ápolt gyep terül el. Egy rakás szokatlan fa áll itt, néhány helyen pedig sűrű sövényt is látsz. Habár a szürkület miatt látni nem látsz füstöt, orrodat mégis megcsapja a parázsló levél- és egyéb kerti hulladék füstjének ismerős szaga. Nyilvánvaló butaság lenne átvágni a nyílt terepet alkotó gyepen. Ha tehát inkább úgy akarod megközelíteni a házat, hogy lopakodva, a virágágyások mellett kerülöd meg a tőled balra lévő falat, lapozz a **308**-ra. Ha a jobb oldali fal és ágyások felé indulsz, lapozz a **350**-re.

61.

Döféseidnek semmi eredménye. Lehasalva próbálsz megkapaszkodni és visszaküzdeni magad a zsombékra, de sikertelenül. Előbb mellkasod, majd fejed, végül kinyújtott karjaid is eltűnnek a vízfelszín alatt. Kalandod itt véget ér.

62.

Kardod hegyét fenyegetően a sarokban lévő alak irányába tartod. A felkelő hold fénye megcsillan kardod pengéjén, ami bártorsággal tölt el.

– Ki van ott? – szólalsz meg szelíd hangon, de csak egy szánalmas nyögés a válasz. Az ismeretlen mindig félelmetes, és a félelem ismét kezdi megdermeszteni a szíved. Ha meggondolod magad, és lesújtasz az alakra, lapozz a **179**-re. Ha egy gyengédebb megközelítést választasz, lapozz a **12**-re.

63.

Fájdalmat színlelve összegörnyedsz: öklendezni kezdesz és grimaszokat vágsz. Az őrök értik az üzenetet: valami baj van veled. De vajon el is hiszik ezt neked? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **101**-re. Ha nem vagy szerencsés, az őrök megvetően megmosolyogják gyenge próbálkozásodat, hogy átverd őket. Kétszer is leellenőrzik, hogy kötelékeid elég szorosak-e. Lapozz a **160**-ra.

64.

A bárban a zaj fülsiketítő. A közelben folyó beszélgetésekből csak foszlányokat hallasz.

– Nem, te voltál, aki azt mondta neki! – mondja sikoltozva egy nő.

– Öt arany? Biztos csak viccelsz – dörmögi egy matróz.

– …vagy ne legyen a nevem Pen… – mondja egy másik férfi, aki a csapossal beszélget.

– És azt hallottad arról az allansiairól és a…? – kérdi valaki más.

– Den Snau báró, annak a gyíkembernek a gonosz fia, aki… –

Ha próbálsz keresni magadnak egy szabad helyet, ahova leülhetsz, lapozz a **75**-re. Ha inkább elmész innen, és keresel egy másik kocsmát, lapozz a **222**-re.

65.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, az összedőlő kunyhó megfelezi (felfelé kerekíts) mindkét ellenfeled jelenlegi ÉLETERŐ pontjait (vagy csak azét, amelyik még életben van). Ha nem vagy szerencsés, az összedőlő kunyhó nem találja el egyiküket sem. Lapozz vissza a **361**-re, és fejezd be a harcot.

66.

Előhúzod a medált, és meglengeted Otus orra előtt. A trükk működik. Jelez Omannak, aki egy csiga segítségével felhúzza az acélhálót. Átsétálsz alatta, és ott állsz szemben a három Fél-óriással, akik most a jöveteled célja iránt érdeklődnek. Ha ismered közülük kettő titkát, add a jelenlegi fejezetpont számához annak a fejezetpontnak a számát, ahol ezt a titkot megtudtad, majd lapozz az eredménynek megfelelő számú fejezetpontra. Egyéb esetben lapozz a **70**-re.

67.

A mágikus ereszkedés véget ér, ahogy lábad gyengéden földet ér a mély, föld alatti alagút kövezett padlóján. Gyorsan felméred a helyzeted, és úgy találod, hogy csak egyetlen úton mehetsz tovább. Ahogy azonban megteszed az első lépést, egy öblös, szörnyen gonosz nevetés állít meg. Úgy tűnik, a hang forrása valahol előtted van, de látni nem látsz semmit abban az irányban. Halk suhogást hallasz, és mintha hatodik érzéked diktálná – melyet a kalandozással töltött hosszú évek edzettek meg –, azonnal lebuksz. Épp jókor tetted, különben most nem lenne a nyakadon a fejed.

– Nagyon jó – mondja egy hang –, de ne feledd: neked minden alkalommal szerencsésnek kell lenned, míg nekem csak egyetlen egyszer.

Ha van nálad Láthatatlanság itala, lapozz a **320**-ra; ha nincs, lapozz a **374**-re.

68.

Erre haladva a folyó szennyezésének forrásához jutsz el. A bűz a délutáni napsütésben borzasztó. A folyó ezen szakaszán úszással próbálkozni – amihez határozottan semmi kedved nincs – az átjutáshoz értelmetlen. Előtted, két szikla között egy nem evilági, szürke, halványzöld lángokkal átszőtt felhőgomolyag jelenik meg: nyilvánvalóan innen ered a szennyezés. Nemsokára egymás után elhelyezett, vízből kiemelkedő padozatok sorához érsz, melyek folyóba fektetett lépőkövekre emlékeztetnek, azzal a kivétellel, hogy ezek a folyó felszínén lebegnek. Ha a szürkészöld felhő felé mész tovább, lapozz a **169**-re. Ha megpróbálsz a lebegő padozaton lépkedve átkelni a folyón, lapozz a **269**-re. Ha pedig visszamész, és folyásirányban indulsz el, lapozz a **220**-ra.

69.

A Kovabőrűek – egy primitív törzs, mely sok évszázadot vészelt át ezen a vidéken – területén jársz. E törzsnek egy húszfős, robusztus, szürke bőrű vadászokból álló csoportja csap le rád. Jól fel vannak fegyverkezve lándzsákkal és íjakkal. Ha harcba szállsz velük, lapozz a **166**-ra; ha nem a **389**-re.

70.

A három Fél-Óriással egyszerre kell megküzdened!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Ophis	8	12
Oman	8	10
Otus	9	12

Ha valamilyen csoda folytán nyernél és van nálad egy Igazságkő, használhatod a haldokló Otuson, hogy kiszedd belőle, miként lehet legyőzni Arachnost; ebben az esetben lapozz a **298**-ra. Ha nyersz, de nincs nálad Igazságkő, lapozz a **284**-re.

71.

Varázslatos módon lebegve, lefelé, egy nagy üreg felé esel, melyet foszforeszkáló sziklák fénye világít meg. Az üregből oldalirányban alagutak vezetnek ki. Ha azt az alagutat választod, mely felé épp közelítesz, lapozz a **372**-re. Ha inkább vársz még egy kicsit, lapozz a **98**-ra.

72.

Ebben a küzdelemben különösen óvakodnod kell a báró kardjától, mert méregbe mártotta azt. Elég, ha csak megkarcol vele, és a méreg a véráramba jut. Ha két alkalommal megsebesít, halott vagy. Ha csak egyetlen alkalommal talál el, akkor szervezeted elég erősnek fog bizonyulni ahhoz, hogy legyőzze a mérget, de a kalandod hátralévő részében egy-egy Élelmiszeradag csak 3 ÉLETERŐ pont visszaszerzését teszi lehetővé.

Baron den Snau ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted a bárót, lapozz a **119**-re.

73.

Egyre mélyebbre hatolsz be a zsombékos területre. A terep mind nehezebben járható: minden egyes lépésnél nagy cuppanással kísérve kell kihúznod a lábad a sűrű sárból. Ez elég kimerítő, ezért mire átérsz a túloldalra vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **24**-re.

74.

Ellenfeled könnyű helyzetben van, ezért jól látja a csapásod irányát. Ki is kerüli a kardodat, melynek eredményeként teljesen védtelenné válsz. Buzogányának hegyes végét beledöfi mellkasodba, majd kegyetlenül csavar rajta egyet, hogy biztos legyen: találata végzetes. Kalandod itt véget ér.

75.

A könyököddel törsz utat magadnak a helyiség hátsó része felé. A tömegben feltűnő arcok közül néhány mintha ismerősnek tűnne – kalandtársak, akik minden kétséget kizáróan ugyanazon küldetés miatt érkeztek Arionba, mint te magad is. Hozzád hasonlóan ők is igyekeznek csalódottságukat egy-két korsó sörbe fojtani. Amott pedig, az egyik asztal mögött maga Fang-zen ücsörög vagy fél tucat üres korsó társaságában! A cimboráival van körülvéve, és láthatóan alaposan elázott már a sok sörtől, a siker mámorító érzésétől és talpnyalói hízelgő szavaitól. Ha párbajra akarod hívni, lapozz az **5**-re. Ha inkább megpróbálsz az asztaltársasághoz csatlakozni, lapozz a **268**-ra.

76.

Miután már elviselhetetlenül hosszú ideje, küszködve gyalogolsz az alattomos pocsolyák közt, fura érzés kezd hatalmába keríteni: valami arra ösztökél, hogy egy bizonyos, meghatározott irányba haladj tovább. Ha engedsz ennek a fura érzésnek, lapozz **365**-re; ha nem, lapozz a **195**-re.

77.

Egy elegáns, nagyon magas mennyezetű bálteremben találod magad. A falakon a báró őseit ábrázoló hatalmas, aranykeretes portrék lógnak. Számodra azonban ezek a képek gyanúsan újaknak tetszenek, amiből arra következtetsz, hogy a báró nemesi vérvonala merő kitaláció. A csilláron és a fal mellett álló néhány asztalon kívül a helyiség teljesen üres. A teremből két duplaszárnyú ajtó vezet ki. Eloltod a lámpát, amit még az Ogre hagyott égve, így már nem ömlik ki a fény az ajtókon át, de sajnos a lámpát nem viheted magaddal, mivel hangosan csörömpölne járás közben. Mindkét ajtón keresztül vetsz egy-egy pillantást, ami megerősíti azt a feltételezésedet, hogy mindegyik a ház főbejáratának halljába vezet. Ha átmész a hallba, lapozz a **197**-re. Ha visszamászol az ablakon kívülre, és lemész a csapóajtón, lapozz a **237**-re.

78.

A csontváz borzalmas dolgokról mesél, és figyelmeztet rá, hogy maradj távol a romos háztól. (Húzd le az Igazságkövet a *Kalandlapodról*). Ha most északi irányba akarsz továbbmenni, lapozz a **263**-ra. Ha pedig visszafordulsz, és délnek mész, lapozz a **355**-re.

79.

Kardodat tisztára törlöd a láp füvében, és megfordulsz, hogy továbbmenj. Hatalmas bömbölés közepette a Krédok felágaskodik a hátad mögött, és tüzes leheletével megperzsel (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). *Most* már emlékszel: a Krédok mindaddig képes regenerálódni, míg úgy nem végeznek vele, hogy az egyik fejét levágják. De vajon melyiket?

Krédok ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, az utolsó csapásoddal melyik fejét vágod le? Ha a sárkányfejet, lapozz a **168**-ra. Ha az Ogrefejet, lapozz a **147**-re.

80.

Az ajtó becsapódik mögötted, kizárva ezzel az éjszaka halvány fényeinek legutolsó maradékait is. Van nálad Gyújtós? Ha igen, lapozz a **109**-re. Ha nincsen, lapozz a **20**-ra.

81.

Egy tipikus zuhanásos álom közepén ébredsz, melyben épp áthajolsz egy korláton, hogy integess valakinek és hirtelen… De ha ébren vagy, akkor miért zuhansz még mindig? Hatalmas puffanással ersz földet egy kisebb hasadék aljában, melynek szélén álmodban alva jártál. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, ráébredsz, hogy a köd teljesen eltűnt. De hol is vagy most? Lapozz a **379**-re.

82.

Nemsokára egy elágazáshoz érkezel, de a jobbra vezető járat egyenesen visszavezet a mágikus alagúthoz, ahonnan ebbe a járatba belebegtél. Nem látod értelmét, hogy visszamenj oda, ezért továbbmész lefelé a halovány fénnyel megvilágított alagútban. Lapozz a **131**-re.

83.

Húzz le 1 Aranyat a *Kalandlapodról*. A banya, mielőtt elsietne egy kis mellékutca irányában, ráharap az érmére, hogy megbizonyosodjon róla, hogy valódi-e. Vársz egy kicsit, hogy hátha történik valami, de nem történik semmi. Mérgesen a földre hajítod a kusza vadvirág-csokrot, és megvakarod annak a bolhának a csípését, ami csak egyik példánya annak a rengetegnek, amit a banyától kaptál. Lapozz a **388**-ra.

84.

A lövedék átfúrja Arachnos fekete szívét. Gúnyos nevetése fuldokló sikoltássá változik, miközben a tőr kiesik erőtlenné vált ujjai közül. Telessa odarohan hozzád, és a karjaidba omlik. Arachnos seregének tagjai vezetőjük nélkül hamarosan egymásnak esnek, kitör közöttük a háború. Az ország ismét biztonságban van… egyelőre.

85.

Ennek az épületnek csupán a földszintje és az első emelete maradt meg. Az első emelet is – melyre egy kőlépcsőn lehet feljutni a bejárati hallból, ahol most állsz – csupán egy függőfolyosóból és a belőle nyíló néhány szobából áll. A romos épületnek nincs teteje – látni az eget – és a hall márványpadlója is jó pár helyen beszakadt. Ha felmész a lépcsőn a folyosóra, lapozz a **138**-ra. Ha elhagyod az épületet, lapozz a **219**-re.

86.

Amennyire csak tudod, karodba temeted az arcod, hogy azzal védekezz, de még így is veszítesz 4 ÉLETERŐ pontot a fejeden és a válladon szerzett sebesülések miatt. Lapozz a **199**-re.

87.

Pontosan ez az, amire Fang-zen várt. Felpattan a lócájáról, és hátba támad – lesújt rád az első csapásával, míg háttal állsz neki (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Szerencsésnek mondhatod magad, hogy ellenfeled már igen csak részeg. Józanul többé-kevésbé egyenlő ellenfeled lenne a harcban, de jelenleg ÜGYESSÉG pontja 3-mal kevesebb, mint a tiéd, ÉLETERŐ pontja pedig 10. Ha nyersz ebben a csatában, nem ölöd meg, csupán súlyosan megsebesíted. Megvárod, míg viszszanyeri eszméletét, és azt követeled tőle, hogy adja át Jonthane király Levelét. Elmagyarázod neki, hogy úgysincs olyan állapotban, hogy véghez tudja vinni a megbízatását.

– Azt csak gondolod, te szemétláda – vigyorog rád gúnyosan Fang-zen. – És nincs is itt nálam a Levél. Amíg mi küzdöttünk, az egyik barátom magával vitte és elrejtette. Ez egy elég rossz hír számodra – mondja tovább vigyorogva.

Nem tehetsz semmit. Átkutatod – miközben próbálod visszatartani a lélegzeted, hogy ne érezd bűzös leheletét –, de sajnos igazat mondott. Elhagyod a kocsmát. Ha nyugat felé indulsz, és elhagyod Ariont lapozz a **200**-ra. Ha a város más része felé veszed az irányt, lapozz a **222**-re.

88.

Egy keménykötésű Fél-óriás lép elő egy szikla mögül. – Otus vagyok – mondja –, és van nálad valami számomra. Az hiszem… egy levél.

Miután megmutatja neked a hercegnő aranyhajának egy tincsét, átadod neki Jonthane király megbízólevelét. Ahogy a teremtmény a levelet olvassa, arcára mély rosszindulat ül ki.

– Jó – szólal meg végül – a fivéreim és mesterem, Arachnos is elégedettek lesznek.

Ha már hallottad ezelőtt az Arachnos nevet, lapozz a **137**-re. Máskülönben lapozz a **231**-re.

89.

Sikerül a cérnát rákötnöd a tűre úgy, hogy az vízszintesen álljon és szabadon mozoghasson. Ráfekteted a tűt a Mágnesvasra, ahol szilárdan megtapad. Vársz pár percet, hogy a mágnesben lakozó mágia átjárja az acél tűt. Most már rendelkezel egy kezdetleges iránytűvel. Azt ugyan nem tudod, hogy hol vagy pontosan, de azt igen, hogy a lápba keleti, délkeleti irányból léptél be. Így hát logikusnak tűnik, hogy a mocsár másik végét úgy érheted el, ha nyugati vagy északi irányba haladsz. Ha nyugat felé mész, lapozz a **34**-re. Ha északra, lapozz a **361**-re.

90.

– Ő lenne? – kérdezik az őrök. – Igen, ismerjük azt az alakot. És ráadásul rendszeresen dolgozik ennek a két fickónak ott az asztalnál. Lehet, hogy sokat segített ezzel az információval. Holnap az első dolga legyen, hogy eljön az őrsre. Az 56-os szobában talál meg. Jegyezze fel ezt a számot. Ha az információja alapján sikerül letartóztatnunk a gyanúsítottat, akkor jutalomban részesül.

Ha most át akarsz menni az út túloldalára az Elfátok Bárba, lapozz a **189**-re. Ha úgy döntesz, hogy elég volt a mai napból, lapozz a **388**-ra.

91.

Körbetapogatózol a kiégett házban, és épp ahogy a fiatal férfi mondta, rábukkansz egy középkorú nő holttestére. Nem találsz itt semmi mást a hamukupacokon és a szinte teljesen elégett tetőgerendán kívül. Mikor visszatérsz a másik kunyhóba, az ajtót szorosan bereteszelték előled.

– Menj el! – rikoltozza a férfi az ajtón keresztül. – Nem látunk itt többé szívesen. Akit egy ember halála érdekel, arra én nem vagyok kíváncsi.

Kifejezed rosszallásodat az igazságtalan helyzet miatt – végül is fizettél a férfinek, vagy nem? Megpróbálod betörni az ajtót, de ennek eredménye csak néhány zúzódás a válladon. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nincs más választásod, mint a szabad ég alatt tölteni az éjszakát. Lapozz a **278**-ra.

92.

Vársz, amíg az Ork magához tér. Ha van nálad Igazságkő, és használni akarod a Mocsári Orkon, lapozz a **205**-re. Egyébként azonban nem mond el neked semmit. A lápban összegörnyedve magad mögött hagyod a lényt, és továbbmész. Lapozz az **55**-re vagy a **154**-re vagy a **365**-re.

93.

Vesztettél! A vér a saját kezeden ejtett mély sebből serken elő. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és 6 Aranyat (ennyivel fogadtál). Ha még egyet szeretnél játszani, lapozz a **132**-re. Máskülönben, kimész a kocsmából, és nyugatra indulva elhagyod Ariont – lapozz a **200**-ra. Ha inkább valahová máshová mész a városban, lapozz a **222**-re.

94.

Egy újabb balra vezető alagút mellett mész el, melyből ugyanaz az orrfacsaró bűz árad. Ez csak egy újabb bejárat lehet ugyanabba a helyiségbe. Most sem foglalkozol vele, hanem továbbsietsz egyenesen előre. Lapozz a **2**-re.

95.

Ezt az Igazságkövet egyetlenegy alkalommal használhatod. Földöntúli kék fénnyel ragyog, ami arra kényszerít minden értelemmel bíró lényt (tehát ha az nem növény vagy kő), hogy elmondja az igazat. Lapozz a **357**-re.

96.

Még mielőtt messze jutottál volna, összetalálkozol egy Krédokkal – és hamarosan azt kívánod, bárcsak ne így történt volna. Kétfejű lények ezek, melyeknek egyik feje sárkány- míg a másik Ogre-szerű. Eszedbe jut, hogy régebben hallottál történeteket arról, hogy van valami különleges képességük, melyre ezek a lények képesek, de nem emlékszel pontosan, hogy mi lehetett az. Ráadásul idődd sincs gondolkodni ezen, mivel a lény rád ront, miközben a sárkány feje tüzet okád. Négy lábán rohan feléd, olyan, mint egy gyík.

Krédok	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha nyersz, lapozz a **79**-re.

97.

Annak ellenére, hogy az egész túl gyorsan történik az egyébként mindig éber elméd felfogóképességéhez képest is, valahogy mégis tudatosul benned a tény, hogy a sötét alak maga Fang-zen és épp egy dárdát hajít feléd. A földre buksz, így a lándzsa nagyot csattanva megpattan egy sziklán, majd ártalmatlanul a földre hullik. Ekkorra már Fang-zen is rád támadt, bosszút akarván állni, amiért elraboltad a küldetését. Ő is egy harcedzett kalandozó, ÜGYESSÉG pontja csak 2-vel kevesebb, mint a tiéd, ÉLETERŐ pontja pedig 12. Csak a szerencse segíthet át sértetlenül ezen a küzdelmen. Ha nyersz, lapozz a **30**-ra.

98.

Egy másik oldalalagút közeledik. Ha bemész rajta, lapozz a **172**-re. Ha tovább ereszkedsz lefelé, lapozz a **210**-re.

99.

Szörcsögő hangot hallasz magad előtt, ami közel sem egy kis patakocska csörgedezésének hangjához hasonlít. Óvatosan lopakodsz előre, amikor is egy barna, síkos testű, emberszerű lényt pillantasz meg. Egy fűcsomón térdel, és egyik kezéből vizet szürcsöl. Ha kardoddal rárontasz, lapozz a **118**-ra. Ha a hátára ugrasz, és így a földhöz szegezed, lapozz a **21**-re. Ha csendben megkerülöd, és elóvakodsz mögötte, lapozz a **154**-re vagy a **365**-re.

100.

Kirontasz a bejárati ajtón, át az udvaron, de a végében a főkaput zárva találod. Nem csinálhatsz úgy az Ork portás előtt, mintha semmi gyanús nem történt volna: meg kell hát küzdened vele mielőtt kijuthatnál innen.

Portás	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha nyersz, és korábban megvesztegetted a portást, hogy bejuthass a báró birtokára, visszaveheted azt az összeget, amit a megvesztegetésre adtál, plusz még 1 további Aranyat is. Találsz egy kulcscsomót az őrbódában, melynek segítségével kinyitod a kaput. Nem vesztegeted tovább az időt, azonnal elhagyod a várost, és nyugatra indulsz, hogy megpróbáld megtalálni az elrablókat. Lapozz a **200**-ra.

101.

Az őrök észreveszik, mire készülsz. Eloldoznak, és erősen megragadva a vének kunyhója felé ráncigálnak. Ha megpróbálsz elmenekülni, lapozz a **112**-re. Ha hagyod, hogy magukkal vigyenek, lapozz a **352**-re.

102.

Nehéz eldöntened, mitévő légy. A faluban csupán fél tucat parasztkunyhó áll, és nincs egyetlen kocsma vagy bármely más olyan nyilvánvaló hely, ahol meghúzódhatnál éjszakára. Van itt azonban egy kiégett kunyhó, ami lakatlannak tűnik. Ha abban töltöd az éjszakát, akkor legalább elkerülheted ezeket az udvariatlan falusiakat. Ebben az esetben lapozz a **224**-re. Esetleg be is kopoghatsz valamelyik kunyhó ajtaján, mondjuk a kiégett ház mellett állóén. Ha ez utóbbit akarod tenni, lapozz a **190**-re.

103.

Otus zavart tekintettel nézi a Nyílvesszőt, majd két ujja közé csippentve kettétöri, és jelez Ophisnak. Megfordulsz, hogy elmenekülj, de a nyílpuskalövedék átdöfi a szívedet. Kalandod itt véget ér.

104.

Ez már túl sok. Helyesen döntesz, mikor megfordulsz, és elmenekülsz. A zöld lángnyelv hegye a bokád felé csap, miközben elfelé futsz, amitől cipőd azonnal rothadni kezd, és leesik a lábadról. Ha van nálad tartalék lábbeli, felveheted, de ha nincs, akkor csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaidat 1-gyel a kaland hátralévő részére. Ha most megpróbálsz átkelni a lebegő padozaton keresztül, lapozz a **269**-re. Ha elmész mellettük, és déli irányban haladsz tovább, lapozz a **220**-ra.

105.

Ha a tulajdontárgyaid között van egy Hold- vagy egy Nap-szimbólum vagy akár mindkettő, lapozz a **180**-ra. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **46**-ra.

106.

Az alvás felfrissített, melynek köszönhetően visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Reggel a sziklák között egy megélezett kovakőre bukkansz, ami feltehetően egy rég elfeledett kultúra keze munkája. Egy meredek falú, mély vízmosást látsz alig valamivel előtted, északi irányban, és mivel ide délről érkeztél, keletre vagy nyugatra célszerű továbbmenned. Ha kelet felé indulsz, lapozz a **399**-re. Ha pedig nyugatra, akkor lapozz a **4**-re.

107.

Nem vetted észre a bokamagasságban lévő, a szűk ösvényen keresztbe kifeszített vékony drótot. Elesel, és hangos puffanással érsz földet. Valahol a házban egy csengő csilingelni kezd. Mozdulatlanul fekszel, még levegőt is alig mersz venni. Egy Ogre jelenik meg az ösvény végén, és végigbámul rajta. Eléggé nagy már itt a sötétség az estének ebben a szakában, és emiatt lehet, hogy sikerül becsapnod. Mielőtt megindulna befelé az ösvényen, így kiált:

– Ki van ott?

Ha visszakiabálsz, hogy „csak én”, lapozz a **7**-re. Ha egy scythiai Sivatagi Macska nyávogását akarod utánozni, lapozz a **213**-ra. Ha pedig egy kalagariai kopó ugatását, lapozz a **327**-re.

108.

A Lidércek kifejezetten hátborzongató halállal jutalmazzák erőfeszítésed. Küldetésed kudarcba fulladt.

109.

Tüzet csiholsz, és azt látod, hogy egy raktárhelyiségben vagy. Kisebb, fából készült tárolórekeszeket látsz, melyeket csínos kis kupacokban egymásra pakoltak.

Mindegyik rekesz tömve van különféle papírokkal – levelek, számlák, stb. – és mindegyik fel van címkézve egy-egy dátummal. Most Khulon a kilencedik hónap (az Erdők Aranyszínűvé Válásának hava), második hetének vége felé járunk. Ha megkeresed ennek a hónapnak az aktáit, lapozz a **174**-re. Ha a múlt havi aktákat keresed meg, lapozz a **312**-re.

110.

Az Ork egy nagyobbfajta fakanállal ütések záporát zúdítja rád, de vállal sikerül ledöntened a lábáról, majd kiütöd. Elveszti eszméletét, így nyugodtan átkutathatod a kunyhót. Egy bográcsban pörkölt rotyog a nyílt tűz felett. Piros pettyes kerekkalapos gombából és valamiféle halból készül, és meglepően kellemes illata van. Gyorsan bekanalazol belőle annyit, amennyit tudsz (visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Találsz még 3 Aranyat és egy medált, melyen egy díszes „A" betű látható. Ha magaddal viszed, döntsd el, hogy a nyakadba akasztva jól láthatóan viseled, elrejted a ruháid alá, vagy beteszed a többi vagyontárgyad közé. Ha át akarsz kutatni egy másik kunyhót is, lapozz a **6**-ra. Ha elhagyod a falut, és észak felé mész tovább, lapozz a **207**-re. Ha inkább nyugatra indulsz, lapozz a **34**-re.

111.

A dübörgés Arachnos kovácsműhelyéből hallatszik. Irányt változtatva az alagút szájához lebegsz, ahol azt látod, hogy a járat erősen lejt lefelé. Végigbukdácsolsz rajta egészen a műhelyig. Egy tökéletes bukfencet végrehajtva lábra állsz, és egy igazán hatalmas Ogréval találod szembe magad. Ő Arachnos kovácsa. Egy frissen edzett acélpengét kap le az egyik tartóról, és rád ront vele.

Ogre kovács ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha nyersz, a haldokló Ogre hanyatt esik, feldönt egy olvasztótégelyt, melyben forró, folyékony fém van. Az Ogre kínok között hal meg, miközben az olvadt acél végigfolyik a padlón, nem hagyva számodra más lehetőséget, minthogy a műhely ajtaján át kimenekülj. Csak annyi idődd van, hogy – ha akarod – felkapj egy Sisakot, melyen egy „A" betű látható. Ha a járat végén aztán balra akarsz fordulni, lapozz a **176**-ra. Ha jobbra mennél, lapozz a **82**-re.

112.

Dobj három kockával! Ha a dobott számok összege kevesebb vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontod, lapozz a **191**-re; ha nagyobb, akkor lapozz a **129**-re.

113.

Egy kisebb tűzgolyó robog végig az alagúton feléd közeledve. Ha a hátizsákoddal megvéded magad, lapozz a **282**-re. Ha nem, lapozz a **86**-ra.

114.

Dobj két kockával! Ha a dobott számok összege ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **340**-re; ha nagyobb, lapozz a **107**-re.

115.

Az ujjaidon csimpaszkodva függeszkedsz le az utolsó megmaradt lépcsőfokról, hogy a magasság – amiről le kell ugranod – minél kisebb legyen, aztán elengeded magad. Ha jelenlegi ÉLETERŐ pontod 12 alatt van, kificamítod a bokád, mikor leérsz, így vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Most már elhagyhatod az épületet. Lapozz a **219**-re.

116.

A Pterolin kegyetlen csőréből előtörő, dobhártyaszaggató rikoltással támad rád. A kegyetlen csillogás a szemében még egy ilyen edzett harcost is elbátortalanít, mint amilyen te vagy.

Hím Pterolin	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha akarsz, a harc során bármikor bemenekülhetsz az alagútba (lapozz a **208**-ra), de ekkor vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mivel a Pterolin karmai a hátadba mélyednek. Ha nyersz, és be akarsz menni az alagútba, lapozz a **208**-ra. Ha pedig visszamászol a kötélen, és a szikla pereme mentén továbbmész nyugati irányba, lapozz a **368**-ra.

117.

Mivel nincs jobb dolgod, dönthetsz, hogy a piactérre, vagy a dokkok környékére mész. Ha a piacra mész, lapozz a **150**-re. Ha pedig a dokkoknál nézelődnél, lapozz a **171**-re.

118.

A teremtmény az első csapásod által okozott fájdalomtól és meglepetéstől hirtelen feléd fordul. Ekkor látod meg, hogy ez egy Mocsári Ork. Egy kupac sarat hajít feléd, hogy legyen ideje előrántani kardját.

Mocsári Ork	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha nyersz, és át akarod kutatni a tetemet, lapozz a **265**-re. Ha nem, akkor lapozz a **154**-re vagy a **365**-re.

119.

A báró a földön fekve haldoklik, a vér bugyborékolva csordogál a szája sarkából, miközben az utolsókat lélegzi. Ha most elhagyod a házat, lapozz a **100**-ra. Ha kikérdezed a bárót, lapozz a **244**-re.

120.

Előrehajolsz, és berohansz a kunyhóba. Szerencsére senki nem vett észre. Szemedet azonnal csípni kezdi a füst, és megtelik könnyel. Hallod, ahogy a Kovabőrű összevissza botladozik és a körvonalait is látod a helyiség távolabbi, füsttel teli végében. Felvesz valamit a padlóról, és elégedetten felmordul. Leütöd, és elveszed tőle azt a valamit, amiért visszajött ide, akármi legyen is az. Ha megpróbálod átütni a kunyhó hátsó, sárból készült falát, hogy arra távozz, lapozz a **194**-re. Ha a bejáraton keresztül hagyod el a kunyhót, lapozz a **376**-ra.

121.

Letérdelsz, és belesel a repedésbe. Néhány centi mélyen egy apró kiszögellést látsz, és az a fehér valami, amin az előbb megakadt a szemed, egy apró állat csontvázának tűnik – talán egy sündisznóé lehetett. Ha nem nyúlsz hozzá, hanem továbbsietsz, lapozz a **146**-ra. Ha körbetapogatózol a repedésben, lapozz a **241**-re.

122.

A halászok közül ketten egymásra néznek.

– Mi nem tudunk segíteni – mondja az egyikük –, de ismerünk valakit, aki igen. Ha engem kérdezel, én den Snau bárót keresném fel, akinek északkelet-Khul minden sötét történéséhez van valami köze.

Elmagyarázzák, hogy miként juthatsz el a báró kúriájához. Ha úgy döntesz, hogy tényleg érdemes felkeresned őt, lapozz a **273**-ra. Ha inkább ellátogatsz a piacra, lapozz a **150**-re. Ha pedig elhagyod Ariont, hogy megkeresd az emberrablókat, lapozz a **200**-ra.

123.

Óvatosan lefejted magadról a ruháidat, és a vasrudak közelébe fekteted a többi felszerelési tárgyaddal együtt. Az egész testedet beolajozod, már amennyire ezt az a kevés olaj, ami még nálad van lehetővé teszi, azután testedet erősen kicsavarva (amiért vesztesz is 1 ÉLETERŐ pontot) átpréseled magad a vasrudak között. Egy keskeny párkányon találod magad a rudak és a mélység között, de szerencsére még elég széles ahhoz, hogy azon állva fel tudj öltözni, és felszerelésedet összeszedni. Amikor végeztél, továbbereszkedsz lefelé. Lapozz a **67**-re.

124.

Nincs esélyed szembeszállni egy ekkora méretű fenyegető hordával, de lehetőséged van felajánlani valamit nekik, hogy meglásd, megbékítheted-e vele őket. Mit ajánlasz fel?

Pénzt?	Lapozz a **362**-re.
Egy medált?	Lapozz a **338**-ra.
Gyöngyöket?	Lapozz a **255**-re.
A kardodat?	Lapozz a **36**-ra.
Ételt?	Lapozz a **301**-re.

125.

Széles udvar terül el a kapu és a ház között. Egy kisebb őrbódét is megfigyelsz közvetlenül a kapu túloldalán. Valószínűleg a portásnak van fenntartva, így hát megrázod a kovácsoltvas kaput, és bekiabálsz:

– Halló! Van ott valaki?

Egy gyanús, Ork-kinézetű portás dugja ki a fejét a bódéból, és rád mordul:

– Mit aka'sz?

Végigmondanod sem sikerül, hogy te egy üzletember vagy, aki a báróval szeretne találkozni, mert a portás közbevág a kérdésével, hogy megtudja, megbeszélt találkozóra jöttél-e, vagy sem. Ha igennel válaszolsz, lapozz a **297**-re. Ha nemmel, lapozz a **323**-ra.

126.

A nyirkos levegő hatására a mocsár szélének azon részén, ahol épp most haladsz keresztül, bőségesen teremnek a nagy, kerekkalapos gombafajták. Csábítást érzel rá, hogy néhányba belekóstolj. Ha a zöld pettyes fajtából törsz le egy darabot, lapozz a **245**-re. Ha a kék pettyest kóstolnád meg, lapozz a **136**-ra. Ha pedig a piros pettyesből ennél, akkor lapozz a **330**-ra. Ha ellenállsz a csábításnak, és továbbmész, lapozz a **69**-re.

127.

Az egész savköpet a szemedbe csapódik, amitől átmenetileg megvakulsz. Csökkentsd Támadóértékedet 5 ponttal ennek a csatának az idejére.

Köpködő Vipera	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 4

Ha nyersz, továbbnyomulsz a folyó mentén addig, míg egy olyan helyre nem érkezel, ahol át lehet gázolni a túlpartra. Ha itt át akarsz kelni a folyón, lapozz a **14**-re. Ha inkább továbbmész délnek, lapozz az **58**-ra.

128.

A Sötét Elf kertész, aki a küzdelem hangjaira figyelt fel, a hátad mögé lopakodik, miközben te az Ogre véráztatta ruhájának zsebeiben turkálsz, és meglendíti feléd kaszáját. Ragyogó fény lobban a fejedben, majd minden elsötétedik – örökre.

129.

Küzdesz ellenük, de az őrök elgáncsolnak, és a fejed néhányszor jó erősen a földhöz csapkodják. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **352**-re.

130.

Odarohansz a bejárati ajtóhoz, kirontasz rajta, és becsapod magad mögött. Nem mehetsz vissza oda: még te sem lennél képes szembeszállni ilyen sok denevérrel egyszerre. Átrohansz az udvaron a kapuhoz, de zárva van! Ha megvesztegetted a portást, hogy engedjen be, lapozz a **280**-ra; ha nem, lapozz a **251**-re.

131.

Befordulsz egy tőled balra lévő sarkon, de alig néhány méterrel később meglátod, hogy az utat előtted egy sima felületű szikladarab zárja el. Mivel a kőtömb közepén végig egy függőleges, egyenes rést látsz, biztos vagy benne, hogy ez valami ajtóféle lehet. Körbenézel, és egy kart látsz, amit a falba építettek. Láthatóan mind lefelé, mind felfelé elmozdítható. Ha felfelé akarod tolni, lapozz a **326**-ra.; ha pedig lefelé, lapozz a **228**-ra.

132.

Mindketten széttárjátok az ujjaitokat a nem kardforgató kezeteken, és az asztalra tenyereltek velük. A körülöttetek ácsorgók közül valakik késeket adnak nektek. Kirakod a téted, és elkezded a játékot, ami abból áll, hogy a kés hegyét a széttárt ujjaid közé böködöd. A játék egyre gyorsul, de tartjátok egymással az iramot. A nézők elismerő moraja egyre hangosabbá válik, miközben az ezüstpengék képe elmosódik a szemük előtt a gyors mozgás hatására. Mostanra már olyannyira benne érzed magad a játék ritmusában, hogy fel mered emelni a tekinteted a kezedről, és szemtelenül Fang-zen szemébe bámulsz. Ez felidegesíti őt – habár próbálja állni tekinteted, szeme újra és újra visszarebben az asztalra. Egyszer csak vér lövell elő. Dobj két kockával! Ha a dobott érték kevesebb, vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **317**-re; ha több, lapozz a **93**-ra.

133.

Ez elég nehéz feladat. Dobj négy kockával! Ha a dobott számok összege ugyanannyi vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, akkor elég erős vagy még ahhoz, hogy elérd a vízmosás végét, mielőtt a sziklagolyó utolérne, és 6 ÉLETERŐ pont veszteséget jelentene az a sérülés, amit ilyenkor okozna. Ha még életben vagy, lapozz a **146**-ra.

134.

A cérnát szorosan körbetekered, rákötöd a tű azon pontjára, amiről úgy gondolod, hogy nagyjából a közepe lehet, majd felemeled. A tű azonban lebillen, majd kicsúszik a csomóból, és azonnal elsüllyed a kissé sós vizű mocsárba – nem látod többé. Lapozz a **290**-re.

135.

Az őrök elmennek abba a bárba, ahová küldted őket, és ellenőrzik, amit mondtál, de senki sem ismer bárkit is ezzel a névvel, és nem is hasonlít senki arra az alakra, akit csak homályosan tudtál körülírni. Úgy döntesz, ideje nyugovóra térni. Lapozz a **388**-ra.

136.

A gomba miatt átmenetileg megbénulsz. Dobj egy kockával! Ha a dobott szám páros, a bénulás kardforgató kezedet érinti, így Támadóértékedből 2 pontot le kell vonnod a most következő csata idejére. Ha páratlan, akkor nem kell elszenvedned semmi kellemetlenséget. Mindezalatt egy Hoatzin kezdett el feléd ereszkedni az égből, szárnyait teste alá görbíti, így a szárnyvégeiből kiálló karmai egyenesen feléd mutatnak. Ezen típusú támadásnak az a célja, hogy áldozatát először felnyársalja a karmokkal, hogy aztán szakállas csőrével szétszaggathassa annak húsát.

Hoatzin	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, és meg akarod kóstolni a zöld pettyes gombát, lapozz a **245**-re; ha a piros pettyeset, lapozz a **330**-ra. Ha továbbmész, lapozz a **69**-re.

137.

– Itt várj meg – mondja Otus, miközben két, normál ujjnyi vastagságú mutatóujjával a mellkasodat bökdösi. – Két nap múlva visszatérek a hercegnővel.

Ha úgy teszel, ahogy mondja, lapozz a **394**-re; ha nem a **306**-ra.

138.

Hosszú ideje nem kapott ez a lépcső akkora terhelést, mint amit a súlyod jelent most neki. Ennek következtében kezd összeroskadni. A masszív mészkő-tömbök, melyek a lépcsőfokokat alkotják, ingani kezdenek alattad. Olyan érzés, mintha a föld rengene. Le fog… azaz máris elkezdett a lépcsősor leomlani! Ha a következő lépcsőfokra akarsz ugrani, lapozz a **358**-ra. Ha inkább leugrasz, lapozz a **293**-ra.

139.

Az alaposabb vizsgálat során kiderül, hogy az összevissza hajigált kövekben mégiscsak van valamiféle rend. Valójában a kövek egy dolment, egy ősi, hamarjában összehordott, de a célnak tökéletesen megfelelő sírboltot alkotnak. Akár az éjszaka eltöltésére is tökéletes hely lehetne, de előtte meg kell tisztítanod a Ghoultól, aki otthonának tekinti ezt a helyet azóta, amióta kiszívta a dolmen rég halott lakójának lelkét.

Ghoul ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha a küzdelem vége előtt négy alkalommal is elvesztesz Harci Fordulót, lapozz az **53**-ra. Ha nyersz, letanyázol itt éjszakára, de sajnos észreveszed, hogy a küzdelem közben eltört a lámpásod. Húzd le a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **106**-ra.

140.

Elháríthatod a zöld lángnyelvet a pajzsoddal, de ahhoz előbb három alkalommal is kevesebbet kell dobnod két dobókockával jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidnál. Ha mindhárom alkalommal sikerrel jártál, lapozz a **13**-ra. Ha bármelyik dobásod sikertelen volt, lapozz a **299**-re.

141.

Ez alkalommal nagyon óvatosan kötöd a cérnát a tűre, úgy, hogy az szabadon kilenghessen vízszintes irányban. A tűt ezután a mágnesvasra fekteted, ami odatapad. Vársz pár percet, hogy a kőben rejlő mágikus erő átjárja az acél tűt. Most már van egy nagyon egyszerű iránytűd. Nem tudod pontosan, hol vagy, de úgy hiszed, hogy a mocsárba keleti-délkeleti irányból érkeztél. Innentől egyértelművé válik, hogy a túlsó vége úgy érhető el, ha nyugati vagy északi irányba haladsz.

142–145

Ha nyugatra mész, lapozz a **34**-re. Ha pedig északra, akkor lapozz a **361**-re.

142.

Az iratok, amiket felkaptál, értéktelenek, de legalább találtál egy ajtót, amelyiken keresztül berontasz a túloldali szobába. Lapozz a **319**-re.

143.

Csekély összeg ez Ophisnak. Nem elég Oman ellen, de ahhoz igen, hogy ellened forduljon. Lapozz a **70**-re.

144.

Semmi fedezéket nem találsz itt kinn a szélfútta mocsaras vidéken, így hát egész éjszaka tovább menetelsz. Északra, alig valamivel előtted egy meredek partoldalú vízmosás van, ahonnan kelet, illetve nyugat felé mehetsz tovább. Ha keleti irányba indulsz, lapozz a **246**-ra; ha nyugati irányba, lapozz a **4**-re. Ha visszamész a dombtetőre, hogy átvizsgáld, lapozz a **139**-re.

145.

A kocsmában újonnan szerzett népszerűségedet meglovagolva megmarkolod a tulajdonos zekéjének hajtókáját, félig átrántod a pult felett, és félreérthetetlen kifejezések kíséretében elmondod neki, hogy mit gondolsz a felvetéséről. Azután elhagyod a kocsmát. Lapozz a **384**-re.

146.

Hirtelen három dühös Barlanglakó bújik elő a sziklák közül. A terep lehetőséget ad közülük egyszerre kettőnek is, hogy bunkóikkal rád támadhassanak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Barlanglakó	6	8
Második Barlanglakó	7	7
Harmadik Barlanglakó	7	6

Ha mindhárom ellenfeledet legyőzöd, amilyen gyorsan csak tudod, elhagyod a vízmosást, mivel attól tartasz, hogy részed lehet egy újabb rajtaütésben. A vízmosáson keresztül a fő szirtfal tövéhez jutottál. Négykézláb felküzdöd magad ismét a tetejére, ahol is tőled nyugatra járhatatlan, éles szikladarabokkal tarkított, mély hasadékokkal teli terepet látsz. Az egyetlen számodra járható út északra vezet. Lapozz a **382**-re.

147.

A testtől elválasztva az ogrefej a földön fekszik, vér szivárog a nyakából. Feszülten figyeled a Krédokot, de úgy tűnik, helyes döntést hoztál. Lassan elhátrálsz a szörnyűséges tetemtől, közben a szemedet azért – míg biztonságos távolságba nem érsz – rajta tartod, aztán megfordulsz, és elrohansz. Végül engedélyezed magadnak, hogy lelassíts, és normál tempóban haladj tovább. Mostanra azonban már nem tudod hol vagy. Lapozz a **69**-re.

148.

Turkálsz egy darabig, és közben megvágod a kardforgató kezedet egy üvegdarabbal. Ideiglenesen vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot, melyet visszakapsz, amint elhagytad Ariont. Kimész a szobából. Lapozz a **319**-re.

149.

Egy nőstény Mocsári Ork forró mosogatólevet borít rád, mely a fejedet és a válladat éri (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Visszahuppansz a földre. Lapozz vissza a **361**-re, és fejezd be a küzdelmet.

150.

Különböző árucikkeket vásárolhatsz a piac bódéiban, és mindegyik áru 2 Aranyba kerül. Válassz annyit, amennyit csak akarsz, de tanácsos nem elkölteni minden pénzed. Ne felejtsd el lehúzni *Kalandlapodról* a megfelelő mennyiségű Aranyat, amit az árukra összesen elköltesz.

Egy nagy fiola Fűzfamag-olaj
Tű és Cérna
2 étkezésre elegendő Élelmiszer
Gyújtós és Kova
Egy pár Használt Csizma
Egy antik Aranyozott Nyílvessző
Mágnesvas
Két Ezüst Gyöngy
Kötél
Dobótőr
Halászháló
Réz Függő

Ha befejezted a vásárlást, és el akarod hagyni Ariont, hogy elkezdd a kutatást, lapozz a **200**-ra. Ha inkább lemész a dokkokhoz, lapozz a **171**-re.

151.

Eltalált egy tűzgolyó. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **215**-re.

152.

Nem az a kérdés, hogy sikerül-e felmásznod, vagy sem, hanem inkább az, hogy milyen magasra jutsz, mielőtt lezuhannál. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **182**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **44**-re.

153.

Az alagút folyamatosan kanyarodik, végül teljesen egyértelművé válik, hogy csupán egy rövidebb, sarló alakú kerülőútról van szó, ami a fő alagútból indul, és hamarosan ismét csatlakozik belé. Egy Óriás Milliólábú kemény páncélborításából eredő, egyértelműen felismerhető, kopogó hangból hamarosan rájössz, hogy valójában mi célt is szolgál ez a járat. Az Óriás Milliólábú egy vad, területét védő szörnyeteg, aki nagyon rossz néven vesz mindenféle behatolást otthonába, kivéve, ha valami ehetőről van szó.

Óriás Milliólábú ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Bármikor elmenekülhetsz (de ekkor vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mivel a Milliólábú belemar védtelenül maradó hátadba) úgy, hogy visszavonulsz a fő alagút felé. A Milliólábú azonban oda is követni fog. Ha menekülsz, lapozz az **54**-re. Ha megölöd a Milliólábút, és utána visszamész a főjáratba, lapozz a **275**-re.

154.

Miközben a mocsárban az elvadult növényzeten küzdöd magad keresztül, egyszer csak egy nagyobb területen terpeszkedő Tapadófű közepén találod magad. Megbotlasz az igen csak ragaszkodó növény-tengerben, és arccal előre buksz, bele a lápba. Ha már jártál itt előzőleg, lapozz a **226**-ra; ha nem, lapozz a **214**-re.

155.

A bejárati ajtó kilincsét könnyen le tudod nyomni, és az ajtószárny csendesen fordul el a jól olajozott pántokon. Lapozz a **197**-re.

156.

Ha még nem tetted, és most át akarod kutatni a romos épületet, lapozz a **391**-re. Ha elmész mellette, és dél felé veszed az irányt, lapozz a **355**-re.

157.

Biztonságban landolsz a hideg, olajfoltos vízben. Olyan mély, hogy a talpad még akkor sem érintette az alját, mikor beleugrottál. Azonban van két probléma is itt. Az egyik, hogy az itt lévő vizet elátkozták: ha a kalandod valamely korábbi pontján ittál egy kútból (felírtad a KÚT szót a *Kalandlapodra*), a vizében lévő méreg most aktivizálódik. Emiatt vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, szembe kell nézned a második problémával is, miszerint nagyon nehéz lesz innen kijutnod! A magasan a fejed felett lévő bejárati hall padlója felől először csak hangokat hallasz, kicsivel később azonban a lefelé tekintgető, rád várakozó Lidércek fejét is meglátod. Egy darabig fel-alá úszkálsz, de nem találsz egyetlen nyilvánvaló megoldást sem ezen problémádra. Kivéve talán azt, hogy a kőfalban van több hely is, ahol ujjaid hegyével meg tudsz kapaszkodni, így adhatsz egy esélyt annak, hogy felmássz a földszintre. Néhány Lidérc nagy buzgóságában, hogy mielőbb eljusson hozzád, már bele is vetette magát a vízbe, de úszni nem tudnak, ráadásul testük azonnal bomlásnak indul, ahogy a vízhez érnek. A bűz borzalmas. Ha az előtted lévő falon mászol fel, lapozz a **108**-ra. Ha a mögötted lévő fallal próbálkozol, lapozz a **167**-re. Ha a bal oldalival, lapozz az **51**-re. Ha pedig a jobb oldalival, lapozz a **274**-re.

158.

Megragadod az ablakpárkányt – és ujjaidat összeviszsza vagdalják azok az apró üvegszilánkok, amiket a báró gondosan, cementbe ágyazva helyezett el rajta. Keményen a földbe csapódsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Miután összeszedted magad, innen elindulhatsz déli irányba a kert felé, hogy ott keress valami bejáratot a házba, vagy mehetsz északra is a bejárati ajtóhoz. Ha délre mész, lapozz a **366**-ra. Ha északra indulnál, akkor lapozz a **114**-re.

159.

Az árnyékok megnyúlnak az idő alatt, míg felküzdöd magad egy hegygerincre, ahonnan egy újabb völgyre látsz le. Ha letáborozol reggelig, lapozz a **277**-re. Ha továbbhaladsz éjszaka is, lapozz a **246**-ra.

160.

Több mint egy óra telik el. Ekkor egy üzenet érkezik a vének kunyhójából, hogy vezessenek elébük. Az őrök megszabadítanak kötelékeidtől. Kezed elzsibbadt a szorosra kötött kötelek miatt, ezért úgy döntesz, egyelőre nem kezdesz harcba szabadságodért. Lapozz a **352**-re.

161.

– Ismét tévedsz Fang-zen – válaszolod. – Majdnem belehaltam a röhögésbe, miközben hallgattam a történeteket a varázslással kapcsolatos próbálkozásaidról. Mikor az a bizonyos alakváltó varázslat visszafelé sült el és Goblinná változtál… Mondd csak, mikor fogsz végre visszaváltozni? Én a te helyedben az útonállás mellett maradnék, és másra hagynám azokat a dolgokat, amihez ész is kell – arca elsötétül a dühtől, és elkezd felemelkedni ültéből. – Ülj csak vissza – mondod nevetve –, vagy tán nem érted a viccet?

Visszaül a székére, de a szeme fenyegetően villog.

– Mit szólnál – folytatod a mondanivalód – ujjszúrkálós játékhoz?

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **132**-re. De ha nincs szerencséd, akkor Fang-zen visszautasít, így hát felállsz az asztaltól, és elindulsz kifelé – lapozz a **87**-re.

162.

Glantanka meghall téged. Dicsfényének sugarai eloszlatják a ködöt, így végre meglátod, hogy nem vagy már messze a mocsárvidék peremétől; és gyorsan elindulsz a szilárd területek irányába. Halandók számára az istenek útjai kifürkészhetetlenek, ezért igyekszel még az előtt kijutni a mocsárból, hogy Glantanka meggondolná magát. Lapozz a **281**-re.

163.

Éppen csak elkezdesz felkapaszkodni a sziklafalra, amikor egy barlanglakó jelenik meg feletted az egyik mélyedésben. Hosszú botjával keményen a csuklódra vág. Lezuhansz, egyenesen a közelgő sziklatömb útjába. Kalandod itt véget ér.

164.

Úgy döntesz, hogy mielőtt kinyitod, és besurransz a csapóajtón, egy kevés olajat rácsepegtetsz a rozsdás pántokra, hogy megelőzd ezzel a nemkívánatos zajokat. A fiolában megmaradt olajat aztán visszateszed a hátizsákodba. Lapozz a **237**-re.

165.

Behatolsz az erőbe – a szélétől elég messze ahhoz, hogy biztonságos távolban legyél a nyílt tereptől, de nem túl mélyen, mivel odabenn az erdő már ijesztő az alkonyat gyenge fényében. Félelmed igazolást nyer: ha beljebb merészkedtél volna, sosem jutottál volna ki élve, mivel ez az erdő gyűlöli a behatolókat. Végül sikerül kiverekedned magad innen, de ezalatt 2 ÉLETERŐ pont veszteséget kell elszenvedned, ami annak az eredménye, hogy közben a növények ágai összeviszsza csapkodtak, a gyökerek elgáncsoltak és a fatörzsek próbáltak összenyomni. Ahhoz már túl késő, hogy bemenj a faluba, így hát a szabad ég alatt kell tábort verned. Lapozz a **278**-ra.

166.

Lekaszálsz öt vagy hat Kovabőrűt, mielőtt végleg megadod magad a rád záporozó csapásoknak. Kalandod itt véget ér.

167.

Amikor a falon már egy bizonyos magasságba sikerült felmásznod, egyszer csak az a faldarab, amiben épp kapaszkodsz, omladozni kezd, de nem kifelé omlik, hogy a vízbe zuhanjon, hanem befelé dől. Egy csúszdán találod magad, amin irányíthatatlanul csúszni kezdesz egyre lejjebb és lejjebb. Aztán a csúszdának hirtelen eléred a végét… a levegőben! Biztosra veszed, hogy halálod pillanata elérkezett. Lapozz a **71**-re.

168.

A testétől elválasztott sárkányfej a földön fekszik, nyakából vér szivárog. A Krédok is mozdulatlanul fekszik, de te azért feszülten figyeled, keresve az élet szikrájának legkisebb jelét is. Olyan nagyon koncentrálsz, hogy nem veszed észre, amint a sárkányfej a füvön át feléd csúszik, mígnem állkapcsa a lábad köré nem záródik. Rémülten csapsz felé kardoddal, de elkéstél. Összeesel, és soha többé nem kelsz már fel.

169.

Minél közelebb jutsz a felhőhöz, annál jobban látod, hogy létének nincs semmi kézzelfogható oka, például nem egy kovács hatalmas kohójából kiáramló füst. Egyenesen a talajból gomolyog elő, hogy aztán visszahulljon a folyóba és a földre. Minden csupasz és szürke itt. Levéltelen fák csupasz árnyékai mindenfelé. Határozottan az az érzésed, hogy valami éber intelligencia lapul ezen miazma mögött, mivel a zöldes lángnyelvek elhalnak pontosan azon a helyen, ahonnan megközelíted a gomolyagot. Mintha csak arra lenne kíváncsi, hogy milyen közel merészkedsz hozzá. Aztán hirtelen a miazma lángnyelveket lövell feléd, és bömbölve rád támad. Ha van nálad pajzs, lapozz a **140**-re. Ha el akarsz menekülni, lapozz a **104**-re. Ha megpróbálsz szembeszállni a miazmával, lapozz a **299**-re.

170.

Visszaemlékszel, hogy mire tanított egyszer egy varázsló: ha egy tűt feltöltesz a mágnesvasból áradó mágiával, és azt egy cérnán lógatva, vízszintes irányban tartod, akkor a tű nagyjából északi irányba fog mutatni. „Nem pontosan, ne feledd” – ahogy azt a házsártos varázsló mondta, „csak nagyjából.” Nem tudta elmagyarázni, hogy miért működik ez a dolog, csak annyit mondott, hogy a földmágiához van köze. Kapkodva összeszeded a szükséges eszközöket, majd leülsz, a tűt a combodra fekteted, és megpróbálod a cérnát a közepére kötni. Dobj két kockával! Ha a dobott számok összege ugyanannyi vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontod, lapozz a **89**-re. Egyébként lapozz a **134**-re.

171.

A dokk és környéke nagyszerű hely információgyűjtéshez. Hajók érkeznek ide Khul minden szegletéből és egyéb más kontinensekről is. Mivel magad is tapasztalt tengerész vagy, nem okoz nehézséget számodra, hogy elfogadtasd magad az egyik, görbe hátú halászokból álló csoporttal, akik a rakparton a hálóikat javítgatják. Eltöltesz velük egy kis időt azzal, hogy az időjárásról beszélgettek, mielőtt rátérnél a komolyabb érdeklődésre számot tartó kérdésekre. A csoport tagjai azonban ekkora már elkezdtek szétszéledni: a dagály közeleg, hamarosan ki lehet hajózni. Ha megkérdezed őket, hogy mit tudnak Telessa hercegnő elrablásáról, lapozz a **122**-re. Ha azt akarod megtudni tőlük, hogy hol találhatsz még Skarlát Gyöngyöket, lapozz a **364**-re. Ha azt kérdezed, hogy Fang-zen elhagyta-e már Ariont, lapozz a **35**-re. Ha pedig az aranybányák körüli ügyekről akarsz többet megtudni, lapozz a **343**-ra.

172.

Egy kicsit beljebb az alagútban egy Ork friss tetemére bukkansz. Nem kétséges, hogy az Arachnos katonái között kialakult viszálynak esett áldozatul. Nincs nála semmi értékes, amit magaddal vihetnél, kivéve egy sisak, melybe Arachnos „A" betűje van vésve. Ha akarod, felveheted, majd továbbmész. Lapozz a **210**-re.

173.

A csónak hátsó részében egy férfi bizonytalan körvonala jelenik meg. Világtalan szemei pirosan izzanak.

– Mit kívánsz? Vigyelek a mesteremhez, vagy vigyelek innen messzire?

Ha hagyod, hogy elvigyen mesteréhez, bárki legyen is az, lapozz a **247**-re. Ha azt választod, hogy vigyen innen messze, lapozz a **367**-re. Ha nem érzed magad túl nagy biztonságban ebben a helyzetben, és úgy döntesz, hogy visszaúszol a zsombékokhoz, majd viszszamész rajtuk keresztül oda, ahonnan ide érkeztél, akkor lapozz a **29**-re.

174.

Épp a báró e havi import- és export- szállítmányainak számláit és listáit lapozgatod, amikor az egyik lap sarka meggyullad a gyújtósodon lobogó lángtól. A hajszálvékony papírlapok és a farekeszek robbanásszerű gyorsasággal kapnak lángra. Másodpercekkel később a tűz már irányíthatatlanul tombol. Csupán annyi időd marad, hogy felkapj egy maréknyi papírlapot, és kirohanj a szobából, mivel már a hajad is kezd megperzselődni. Dobj egy kockával! Ha a dobásod 6-os, lapozz a **261**-re, Máskülönben lapozz a **192**-re.

175.

Ha van Pajzsod, lapozz a **26**-ra; ha nincsen, lapozz a **113**-ra.

176.

Nem jutsz túl messzire, mikor egy Ork, aki valamit elmélyülten figyel a válla fölött hátrafelé nézve, majdnem beléd ütközik. Sajnos hamar összeszedi magát, és előránt egy igazán gonosz kinézetű kardot.

Ork ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Gyors kutatás a holttesten, és máris 2 Aranyat tarthatsz a markodban. Továbbmész lefelé az alagútban, de egyre nagyobb odafigyeléssel, már csak azért is, mert olyan hangokra leszel figyelmes, ami egy hatalmas sereg masírozásának zajára emlékeztet. Befordulsz egy sarkon, és azonnal lebuksz egy szikladarab mögé: elképesztő látvány fogad. Egy hatalmas barlangot látsz, melynek mennyezete olyan magasan van, hogy elveszik a távolban az alatta gomolygó füst miatt. Benne megszámlálhatatlan tábortűzzel, sátrakkal és rengeteg egyéb, a hadsereghez tartozó rakománnyal. Orkok, Goblinok, Feketeszívűek, Sötét Elfek, Trollok és Ogrék ezrei nyüzsögnek mindenfelé. A kegyetlen tisztek ostorral sarkallják embereiket a keményebb munkára. Legalább két irányból hallatszik a megkínzott emberek és állatok hangja. Pokoli látvány. Nyilvánvaló, hogy itt nem tudsz átjutni. Vissza kell menned oda, ahonnan érkeztél. Lapozz a **131**-re.

177.

A báró házát körülvevő kerítés áttörhetetlen akadályt képez. Nincs egyetlen oldalajtó sem rajta. Ha visszatérsz a főkapuhoz – hacsak nem vallottál már ott kudarcot a bejutással –, lapozz a **125**-re. Ha megpróbálsz átmászni a falon, lapozz az **50**-re.

178.

Van nálad egy „A” betűs medál? Ha igen, lapozz a **262**-re; ha nincsen, lapozz a **39**-re.

179.

Egyetlen egybefüggő mozdulattal perdülsz meg, és sújtasz le pengéddel az azonosíthatatlan alakra, majd kirohansz a viskóból, még mielőtt a valami – bármi legyen is az – vissza tudna támadni. Vissza sem nézel, úgy rohansz, szívedet eltölti a rémület. Az éjszakát a szabadban töltöd. Jókora tüzet raksz, hogy az éjszaka szörnyeit távol tudd tartani magadtól. Lapozz a **278**-ra.

180.

Elég nagy megdöbbenés az eredmény. A vének hosszú ideig, egymás között suttogva tanácskoznak. Ha azután hoztak ide, hogy megpróbáltál megszökni, lapozz a **46**-ra. Ha vártál a póznához kötözve, míg idehoztak, lapozz a **322**-re.

181.

A férfi még életben van, mikor odaérsz hozzá.

– Te vagy az – mondja nyögve. – Jonthane király küldött… újabb információk… keresd… északra innen… – ezzel kileheli a lelkét. Hátrahagyod holttestét a varjaknak: legalább olyan tiszta módja ez az eltűntetésének, mint bármi más lenne. Észak felé indulsz az új, de nem igazán világos információk birtokában. Lapozz a **289**-re.

182.

Mikor végül lezuhansz, valami csodától fogva épp láthatatlan ellenfeled fején landolsz. Ez elég időt biztosít neked arra, hogy talpra tudj kecmeregni és szembeszállni vele. Lapoz a **339**-re, de csökkentsd ellenfeled ott feltüntetett ÉLETERŐ pontját 1-gyel.

183.

Nagyjából félúton jársz a nyirkos, sötét ösvényen. A túlsó végén, a kertben, valami nagy mozgolódik a sövénykerítésben. Úgy döntesz, hogy inkább visszamész a ház elé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **340**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **107**-re.

184.

Farigiss, a jég és a hideg istene kissé furcsának találja, hogy épp hozzá imádkozol, de a halandók oly ritkán szólítják (kivéve, ha átkozzák a nevét), hogy nagy örömmel válaszol könyörgésedre. A ködöt egy tömör jégtömbbé fagyasztja, melyben te is halálra fagysz. Talán néhány száz vagy ezer év múlva majd megtalálnak itt, a jég pedig mindaddig konzervál.

185.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül sértetlenül feljutnod a fal tetejére. Ha nem vagy szerencsés, leesel, és csúnyán kificamítod a bokád (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), aztán ismét nekirugaszkodsz, és sikeresen felmászol. Alattad egy nyirkos, keskeny ösvényt látsz, ami a ház és a kerítés között vezet. Ha innen a ház egy magasabban lévő ablakpárkányára akarsz átugrani, lapozz a **158**-ra. Ha leereszkedsz az ösvényre, és déli irányba indulsz tovább a báró kertje felé, hogy ott keress valami bejáratot a házba, lapozz a **366**-ra. Ha inkább észak felé indulsz el, a bejárati ajtóhoz, lapozz a **114**-re.

186.

A csúszós bőrű teremtmény, amint most már látod is, egy Mocsári Ork – megpróbál kicsusszanni alólad, de nem sikerül neki. Biztos fogásod van a fején, amit addig csavarsz, míg el nem veszti eszméletét. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **265**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **92**-re.

187.

Annak ellenére, hogy az egész még az egyébként mindig éber elméd felfogóképességéhez képest is túl gyorsan történik, valahogy mégis tudatosul benned a tény, hogy a sötét alak maga Fang-zen és épp egy dárdát hajít feléd. A földre buksz, így a lándzsa nagyot csattanva megpattan egy sziklán, és egyenesen a combodba fúródik. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Eddigre már Fang-zen is rád támadt, bosszút akarván állni, amiért elraboltad a küldetését. Ő is egy harcedzett kalandozó, ÜGYESSÉG pontja csak 2-vel kevesebb, mint a tiéd, ÉLETERŐ pontja pedig 12. Csak a szerencse segíthet át sértetlenül ezen a küzdelmen. Ha nyersz, lapozz a **30**-ra.

188.

Leugrasz a hajó rothadó törzséről a szivacsszerűen puha talajra. Előveszed iránytűdet, és betájolod magad. A tó partjának vonala csupán két lehetséges haladási irányt mutat számodra. Ha kelet felé indulsz, lapozz a **207**-re. Ha északra mész, lapozz a **346**-ra.

189.

Egy csapat vadlúd – V alakba rendeződve – húz el a fejed felett, mikor belépsz a bárba – talán ez egy jó előjel. A pult melletti bárszékre ülsz le, és megpróbálsz beszédbe elegyedni a bár tulajdonosával, de túl elfoglalt ahhoz, hogy egy mordulásnál többel reagáljon rád. A melletted ülő kuncsaft biztosít róla, hogy a kocsmárosnak évek óta ez volt a legintelligensebb megnyilvánulása. Körbefordulsz a székeden, hogy tanulmányozd az eléd táruló látványt. Épp ugyanebben a pillanatban egy gonosz kinézetű vén banya lép be a bárba, egy csokor vadvirágot szorongatva a kezében. Láthatóan jól ismert alak lehet, mivel még kimondani sincs ideje, hogy „Vegyenek szerencsevirágot!”, a tulajdonos egy seprű fejével lökdösve már ki is taszigálta az ajtón. Ha a rémisztő banya után mész az utcára, lapozz a **10**-re. Ha inkább a helyiség hátuljában lévő szerencsekereket akarod megvizsgálni, akkor lapozz a **28**-ra.

190.

Megdöngeted az ajtót a kardod markolatával, mire végül egy goromba fiatal férfi hangja válaszol. Hajlandó befogadni 1 Arany és 4 adag Élelmiszer ellenében, amit azzal indokol, hogy sziklás és terméketlen a talaj erre felé. Ha kifizeted a kért árat, lapozz a **313**-ra. Ha itt hagyod, és visszamész a kiégett paraszthházhoz, ami a szomszédban áll, lapozz a **224**-re. Ha inkább valahol kinn a szabad ég alatt táborozol le, lapozz a **278**-ra.

191.

Sikerül leráznod magadról az őrök szorítását. Egy gyors ökölcsapással kiütöd az egyik őrt, majd előrántod a kardodat, és szembefordulsz a másikkal, aki egy szekercét lóbál a kezében.

Kovabőrű Őr	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha a harc még nem ért véget a negyedik Harci Kör után, további Kovabőrűek bújnak elő kunyhóikból – lapozz a **166**-ra. Ha nyersz, mielőtt a negyedik Kör is befejeződne, lapozz a **238**-ra.

192.

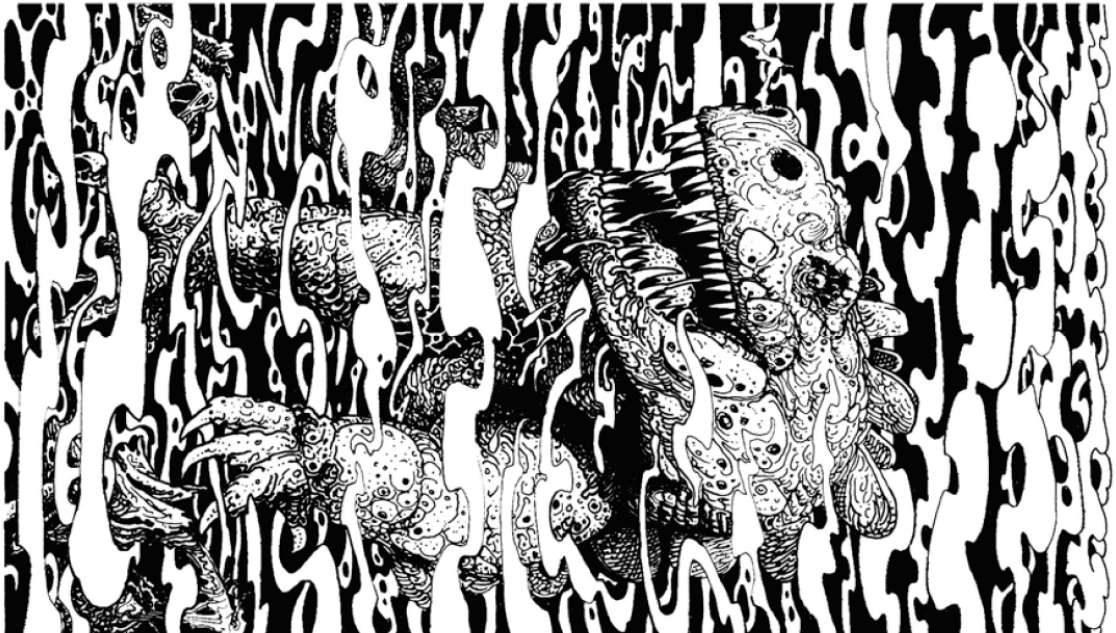
Hamarosan az egész ház lángolni fog. Csak további *hét* fejezetpont erejéig maradhatsz a báró házában. Ha ez idő alatt nem sikerül kijutnod az udvarra, élve sülsz ropogósra. Jegyezd fel, hogy mennyi idő telt már el, miközben próbálsz kijutni. A következő fejezet, ahova ezután lapozol, lesz az első a hétből. Az előző helyiségbe vezető ajtót már elzárta előled a tűz. Ha átkutatod ezt a helyiséget, amiben most vagy, lapozz a **148**-ra. Ha kimész innen az egyetlen elérhető ajtón keresztül, lapozz a **319**-re.

193.

Hamar kiszúrod a vérnyomokat, melyek egy kisebb mélyedés felé vezetnek. Egy Troll-Ork a földön fekszik. Halott, vagy legalábbis haldoklik, míg egy másik a szemét le sem veszi a sebesült idegenről. Kezded úgy érezni, hogy a varjak azért jelentek meg, hogy téged ide csalogassanak, ezzel „beindítva" a csapdát. Ha van nálad Dobótőr, lapozz a **363**-ra. Ha nincs, akkor a háta mögött odalopózol a Troll-Orkhoz – lapozz a **336**-ra.

194.

Ha jelenlegi ÉLETERŐ pontod kevesebb, mint 12, képtelen vagy áttörni a falat, és hamarosan megadod magad a tűz és füst erejének. Kalandod itt véget ér. Ha jelenlegi ÉLETERŐ pontod 12 vagy több, sikerül áttörnöd a falat, és a falun át elmenekülni, amin ekkorra már teljes káosz lett úrrá. Mikor van egy kis idődd megvizsgálni a zsákmányod, azt látod, ez egy ősrégi ébenfa egy ága, ami körülbelül harminc centiméter hosszú, egyik végéből egy ezüst hexagram áll ki. A hexagramba a 158-as számot vésték (jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*). Nyilvánvalóan ez egy nagyon fontos totem lehet a faluban. Lapozz a **302**-re.



195.

Nem sokkal később, a ködben épp előtted, rémisztő bömbölés fogad. Évezredekkel ezelőtt, mikor a mocsár még tó volt, szörnyű átok sújtotta a partvidékeket: Húszabálók telepedtek meg mindenfelé. Ezek a hatalmas, kígyószerű szörnyek a szárazföldön és a vízen is képesek elképesztő sebességgel siklani. Mára csupán egyetlen példány maradt fenn Khulon; nagyon öreg, legalább annyira, mint maguk a hegyek, dombok, de étvágya még mindig nagy, ami félelmetes ellenféllé teszi.

Húszabáló ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Ha nyersz, lapozz a **311**-re vagy a **154**-re.

196.

Egy pillanatot sem késlekedsz, hogy mielőbb kijuss ebből a romvárosból. Lapozz a **69**-re.

197.

A báró kúriájának bejárati halljában vagy. Egy széles lépcsősort látsz, mely a felső szintekre vezet, valamint néhány ajtót a földszinten, melyek további helyiségekbe nyílnak. Már den Snau bárót is riasztották, hogy itt vagy, ezért áll most ott, egy kicsit feljebb a lépcsősoron, és onnan néz le rád.

– Mit akarsz, idegen? – kérdi követelőn.

– Információt – válaszolod kurtán.

Ha egy időben azzal, hogy ezt kimondtad, rárontasz felrohanva a lépcsőn, lapozz a **395**-re. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a **225**-re.

198.

Egy, a falu széléhez közeli kunyhót választasz, és odalopakodsz a bejáratához, melyet hímzett vászon borít. Nem hallasz hangokat bentről. Ha félrerántod a vásznat, és belépsz, lapozz a **250**-re. Ha inkább elhagyod a falut, lapozz a **302**-re.

199.

Innen már nincs visszaút, úgyhogy bármi legyen is a tűzgolyó forrása, biztos, hogy találkozni fogsz vele. Továbbra is hason kúszol az alagútban. A járat hirtelen egy kisebb, föld alatti barlangban ér véget. A barlang padlóján egy fortyogó lávapocsolyát látsz, ami időnként tűzgolyókat köpköd ki magából, véletlenszerű időközönként és irányokba. Keskeny sziklapárkány fut körbe kétoldalt a barlang falán. Bármelyik irányba elindulhatsz, de el kell érned a barlang másik végét, még mielőtt a forróság és a füst együttes ereje legyűrne. Dobj egymás után háromszor egy kockával, jegyezd fel sorban a dobott számokat, valamint azok összegét is. Ha ez az összeg 3–9 közé esik, lapozz a **22**-re; ha 10–18 közé, akkor lapozz a **252**-re.

200.

Három nappal később még mindig nyugati irányban gyalogolsz. Semmi nyoma az emberrablóknak, habár időnként úgy érzed, mintha figyelne valaki. Ha nálad van Jonthane király pecséttel ellátott Levele, akkor a pecsét megmutatja neked, hogy merre kell továbbmenned ahhoz, hogy a hercegnő elrablóival találkozhass. Ha a Levél nélkül jutottál el idáig, elbuktál. Eddigi tevékenységed a gyönyörű, ártatlan teremtés életébe kerül, mint ahogy arra a kalandod legelején Jonthane király figyelmeztetett is.

201.

Csak kevés csatád tűnt eddig ennél nehezebbnek. Büszkeséggel tölt el, hogy legyőzted ezt az undorító Posványbékát. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. A lény hasával az égnek meredő hullájára lépve átmész a medence túloldalára. A járat itt is folytatódik, és egy másik ugyanolyan ajtónál ér véget, mint amilyenen bejöttél ide. Egy előzőhöz hasonló kart is találsz a falba illesztve. Megvizsgálod a plafont, a falakat és a padlót is, de csapdának semmilyen nyilvánvaló nyomát nem fedezed fel. Ha felfele tolod a kart, lapozz a **335**-re. Ha lefelé húzod meg, lapozz a **305**-re.

202.

A portás mohón az erszényébe tömi a pénzt (vonj le 4 Aranyat készletedből, és jegyezd fel *Kalandlapodon*), beenged, majd visszabújik a kuckójába. Ha lopakodva azon az ösvényen mész tovább, ami megkerüli az épületet, amíg a portás nem figyel, lapozz a **183**-ra. Ha merészen a kúria főbejáratához lépdelsz, lapozz a **155**-re.

203.

A sötétben elesel, és meghúzódik egy ín a combodban (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot). Lapozz a **276**-ra.

204.

Semmi sem mozdul, mikor belépsz a kunyhóba. Gyorsan körbepillantasz, majd átvágsz az egyetlen helyiség maradványai között, hogy kinézz a hátsó falon lévő résen, ami valamikor ablakként funkcionált. Az elszenesedett zsákvászon függönyt meglebbenti egy kisebb fuvallat. Megborzongsz, pedig nincs is hideg: valami gonosz vert itt tanyát. Hirtelen apró mozgásra leszel figyelmes a helyiség sarkában, egy félredugott kerek valami irányából. Ha növekvő félelmedtől hajtva megperdülsz, és lecsapsz rá, még mielőtt bármit cselekedhetne, lapozz a **179**-re. Ha egyszerűen csak előhúzod a kardod, hogy felkészülj, bármi legyen is ott, lapozz a **62**-re.

205.

Húzd le az Igazságkövet a *Kalandlapodról*. Az Ork gondolatai messze kalandoznak, és hosszú ideig mesél, de csak kevés olyat tudsz meg, amire azt lehet mondani, hogy hasznos lehet számodra. Egyetlen kivétel talán a piros pettyes kerekkalapos gomba elkészítésének receptje. Folytatod utad. Lapozz az **55**-re vagy a **154**-re vagy a **365**-re.

206.

A vasvilla egy hajszálnyival repül el a füled mellett, majd hangos puffanással csapódik be az egyik fa törzsébe. A kertész azonnal rád is támad egy pengeéles kaszával a kezében.

Kertész ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha Támadóértéked megállapításakor bármikor duplát dobsz, szerencsésen átvágod a kasza fa nyelét, ami miatt azonnal könnyedén végzel a Sötét Elffel. Ha a harc négy Körnél tovább tart, lapozz a **291**-re. Ha ennél előbb győzöl, lapozz a **366**-ra.

207.

A félelem és reménytelenség érzése ellenére továbbküzdöd magad. Khulon egyes mocsaras területek otthonául szolgálnak néhány igen ritka teremtménynek… ez a mocsár is pont ilyen. A Halgyíkok olyan lények, melyek mintha fejlődésükben megragadtak volna az ősidőkben; emlékei a millió évekkel ezelőtti időknek. Kétéltű, félig hal, félig hüllő lények, elejtett zsákmányuk húsát a víz alatt tartják, míg az meg nem rothad. Egy kifejlett hím – ez is az, amivel épp szembetalálkoztál – elérheti akár a két méteres magasságot és a száz kilós tömeget is. Zömök teste tömör izom, farkának egyetlen csapásával egyszerre több élőlényt is meg tudna ölni, már ha azok túlélnék karmainak és alsó- felső állkapcsából kiálló agyarainak döféseit.

Halgyík ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 14

Minden alkalommal, amikor te nyersz meg egy Harci Kört, dobnod kell egy kockával, hogy megállapítsd, sikerült-e elkerülnöd a szörnyeteg farkának

ostorcsapását. Ha 5–6 értéket dobtál, a lény eltalál, 2 ÉLETERŐ pontnyi sérülést okozva vele. Természetesen nem kell ezt a dobást elvégezned, ha az adott Körben megölted a szörnyeteget – ha egyáltalán eljutsz idáig. Ha túlélted a küzdelmet, lapozz a **24**-re.

208.

Egy kicsit beljebb az alagútban egy Óriáspók ragadós hálójához ársz. Ami még ennél is rosszabb, hogy maga a pók is itt van. Képessége, hogy lát a sötétben, lehetővé teszi számára, hogy a legtöbb ezen alagúthoz hasonló helyen megforduló emberhez méltó, vagy akár még annál is komolyabb ellenfél váljék belőle.

Óriáspók ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, átvágod magad a hálón a kardoddal. Hirtelen baljós morajlásra leszel figyelmes. Épp csak annyi időd van, hogy előreiramodj, hogy megmenekülj az alagútomlás elől. Sajnos nincs visszaút: a járat száját teljesen betemette az omlás. Húzd le a Kötelet a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **18**-ra.

209.

Ez a túlerő még egy ilyen hatalmas harcosnak is, mint amilyen te vagy, túl sok. A földre zuhansz, miközben a véred szivárog a rajtad ejtett rengeteg apró seben keresztül. Kalandod itt véget ér.

210.

Halk morajlás hallható a következő oldalfolyosó torkából. Ha bemész ebbe az alagútba, lapozz a **111**-re. Ha folytatod az ereszkedést, lapozz a **234**-re.

211.

A Vályú egy igencsak előkelő létesítmény, ahol a pincérlányok egyenruhát hordanak, és az ülések mű-gyíkember bőrrel vannak bevonva. A belépési díj 2 Arany, de úgy tűnik, hogy ennek leszurkolása után az étel és az ital ingyenes. Ha ki akarod fizetni a belépőt, és bemész, lapozz a **233**-ra. Ha inkább az út másik oldalán lévő bárba mész át, lapozz a **189**-re. Ha úgy döntesz, hogy befejezed a napod, lapozz a **388**-ra.

212.

A lustaság csak az egyike azoknak a mágikus hatásoknak, melyeket a köd bocsát rád: egyre mélyebb depresszióba zuhansz, mintha maga a zsombék, amin ülsz, szívna magába. Az elszántság azonban még ott pislákol valahol az elméd mélyén, de nagyon nagy mentális erő szükséges ahhoz, hogy felszínre is tudd azt hozni. Dobj három kockával! Ha a dobott számok összege ugyanannyi vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **236**-ra; ha pedig nagyobb, lapozz a **288**-ra.

213.

Az elkeseredettség színészi képességekkel ruház fel. Még saját magad számára is majdnem tökéletesen meggyőző, ahogy a sivatagi macska mély tónusú hangját utánzod. Mindenesetre az Ogre hátat fordít, és lábával nagyokat dobbantva távozik, miközben az orra alatt motyogva szitkozódik, valami Tiddlét emlegetve. Semmi sem moccan az udvar túloldalán lévő őrbódéban, miközben lenyomod a bejárati ajtó kilincsét. Az ajtószárny csendesen fordul el a jól olajozott pántokon. Lapozz a **197**-re.

214.

Egy fűzfa kissé a mocsárba süllyedt, félig elrothadt törzséhez érsz. Ha bemászol az üreges fatörzsbe, lapozz a **398**-ra. Ha továbbmész, lapozz a **99**-re.

215.

Ha a harmadik dobásod 1–4 közötti volt, lapozz a **15**-re. Ha 5 vagy 6 értéket dobtál, lapozz a **324**-re.

216.

Lassan haladsz, mivel sok időt vesz el a nyomkeresés. Letaposott fűszálakat, helyükből kifordult kavicsokat, törött gallyakat keresel – bármit, amiből kiderülhet, merre ment Otus. A délelőtt közepére csupán egy-két kilométert sikerül haladnod, végül megállsz, hogy egy tölgyfaliget árnyékában megpihenj. Arra a döntésre jutsz, hogy a legjobb, amit most tehetsz, az az, hogy behatolsz a rettegett Halálmocsárba, mivel Otus is nyilvánvalóan erre jött.

Másnap délre sikerül elérned a Halálmocsár szélét. Most egy sebes sodrású folyóval állsz szemben, melynek felszínét mocskos hulladék és felpüffedt haltetemek borítják. Találnod kell valamilyen módot arra, hogy átjuss a folyón. Ha folyásiránnyal szemben, északnak mész fel a folyó partján, lapozz a **68**-ra. Ha folyásirány szerint délnek, akkor lapozz a **220**-ra.

217.

A két hatalmas lény közé szorulva esélyed sincs. Kalandod itt véget ér.

218.

A papírok, amiket sikerült felmarkolnod, teljességgel értéktelenek. Elhagyod a lángoló szobát. Lapozz a **192**-re.

219.

Ez egy szellemváros. Szó szerint! Lidércekből álló tömeg közelít feléd az utcán. Igyekvésükben tülekednek, hogy elsők lehessenek, akiknek esélyük van friss húshoz jutni. Úgy döntesz, hogy bölcsebb eltűnnöd innen. Ha akarsz, visszamehetsz abba az egykor gyönyörű épületbe, amiből az imént kijöttél, és leugorhatsz a vízzel elárasztott pincéjébe, ami jelenleg az egyetlen lehetséges rejtekhely. Ha így teszel, lapozz a **157**-re. Ha inkább berohansz az egyik mellékutcába, és azon keresztül ki a városból, lapozz a **69**-re.

220.

Ahogy a folyásirányban haladsz, a folyó egyre lomhábbá válik, míg végül majdhogynem tartani tudod a tempót a folyóban sodródó, kifehéredett hasukat mutató döglött halakkal. Egy keskeny vontatócsapáson gyalogolsz, balodon magas rekettyebokrok – melyek kegyetlen tüskékkel vannak felfegyverkezve –, jobbodon pedig az olajfoltos folyó. Amott pedig, pontosan előtted, két Feketeszívű áll. Ezek a mutánsok – Sötét Elfek és Orkok keverékei – időnként feltűnnek Khulon. Ez a kettő, akikkel szembetaláltad magad, épp járőrözik, és egy pillanatig sem haboznak kicsorbult kardjaikat lengetve nekiiramodni, hogy leszámolhassanak veled. Szerencsére a csapás olyan keskeny, hogy egyszerre csak egyik fér hozzád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Feketeszívű	7	10
Második Feketeszívű	6	8

Minden alkalommal, ha egy Harci Kört elveszítesz, dobj újra egy kockával. Ha 1-est dobsz, lapozz a **45**-re. Ha 6-ost, lapozz a **259**-re. Egyéb esetben folytasd a harcot. Ha nyersz, lapozz a **271**-re.

221.

Egyik zsombékról a másikra kell lépkedned, így hát előbb gondosan elrakod drága iránytűdet a zsebedbe. Hogy átjuss a következő hat zsombékon baj nélkül, dobj egy kockával hatszor egymás után. Ha a dobott szám bármikor is megegyezik annak a zsombéknak a számával, amelyikre épp ugrani készülsz (azaz 1-es az első ugráshoz, 2-es a második ugráshoz, stb.), elvéted azt, és beleesel a vízbe – lapozz a **387**-re. Ha eléred az utolsó zsombékot sértetlenül, lapozz a **318**-ra.

222.

Befordulsz a halszák-készítők utcácskájába, ahol kicsit beljebb két újabb kocsmát pillantasz meg egymással szemben, az utca két oldalán. Ha nincs nálad a Levél a megbízatásról, amit a király és a királyné adott Fangzennek, akkor mostanra teljesen reménytelennek látod, hogy a feladatot el tudnád végezni, és úgy gondolod, újra kellene kezdened az egészet, vagy legalább valami más megbízatás után kellene nézned. Ha nálad van a Levél, akkor viszont arra gondolsz, hogy akár folytathatod is az elkezdett ivászatot. Ha a jobbodon lévő „Vályú" nevű fogadóba mész, lapozz a **211**-re. Ha inkább az „Elfátok Bárba" nézel be, lapozz a **189**-re.

223.

Meg kell küzdened ellenfeleddel.

Troll-Ork	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha győztél, lapozz a **27**-re.

224.

Ahogy a kiégett kunyhóhoz közelítesz, a füstszagból arra következtetsz, hogy alig valamivel ezelőtt éghetett le. Ezt az a tény is igazolja, hogy amikor a kezeddel megérinted az ajtófélfát, még kissé melegnek érzed. Odabent füstpászma emelkedik fel az egykori tetőgerenda maradványaiból. Ami még ennél is rosszabb, észreveszed, hogy amikor megfogtad az ajtó keretét, valami ragacsos dologhoz értél. Még az este halovány fényében is jól kivehető, hogy az a valami vér. Ha átlépsz az épület küszöbén, lapozz a **204**-re. Ha inkább sietve elhátrálsz innen, egy másik olyan helyre, ami felkeltette az érdeklődésed, lapozz a **190**-re.

225.

Mint minden olyan ember, aki valódi képességeihez képest sokkal többet mutat magából, alapvetően gyáva. Egy olyan elképzelt világban él, amiben ő igazából bátor. Mivel ő maga is elhiszi a magáról alkotott legendákat, elindul lefelé, hogy megküzdjön veled. Lapozz a **72**-re.

226.

Botorkálásod mostanra alaposan felkorbácsolta a víz alatt élő szörny érdeklődését. Hatalmas állkapcsának egyetlen csattanása véget vet kalandodnak.

227.

Még most sem látsz itt semmit ebben a helyiségben, annak ellenére, hogy felkaptad az egyik fáklyát a tartójából, hogy jobban körülnézhess. A hang egy illúzióvarázslat lehetett, ami a két helyiség közötti ajtó nyitására aktiválódhatott. Lapozz vissza a **319**-re.

228.

Egy csapóajtó nyílik ki a plafonon, és egy Fémfaló hullik belőle a fejedre. Ez a zselészerű lény másodpercek alatt elfogyaszt bármit, ami fémből van. Ha van rajtad Sisak, akkor annak vége! Ha van tartalék sisakod, akkor felrakhatod helyette. Lesöpröd magadról a teremtményt, és néhány kardcsapással végzel vele. Ezután teljesen feltolod a kart. Lapozz a **326**-ra.

229.

Miközben óvatosan felemeled a kétszárnyú csapóajtó egyik felét, a rozsdás pántok borzalmasan nyikorognak. Vársz kicsit, és azt látod, hogy az egyik földszinti ablakban lámpa gyúl, fényárba borítva a kert egy kis részét. Ha visszafutsz a ház melletti ösvényen, lapozz a **114**-re. Ha ott maradsz, ahol vagy, lapozz a **315**-re.

230.

Előrehajolsz, amennyire csak lehetséges, öklendezel, grimaszokat vágsz és fájdalmasan nyögsz. Bármilyen nyelvet is beszéljen valaki, ez mindenhol a komoly fájdalom biztos jele. Az őrök közelebb jönnek, hogy megnézzék, mi van veled. Az egyiket a térdeddel állon rúgod, aki ettől eszméletlenül esik össze, közben gyorsan előhúzod a kardod, hogy megküzdj a másikkal.

Kovabőrű Őr ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha a harc még nem ért véget a negyedik Harci Kör után, további Kovabőrűek bújnak elő kunyhóikból – lapozz a **166**-ra. Ha nyersz, mielőtt a negyedik Kör is befejeződne, lapozz a **238**-ra.

231.

Csak most kezd az egész értelmet nyerni számodra: Arachnos, az Életrabló ismét valami rosszban sántikál. Évszázadokkal ezelőtt Khul egyik északkeleti, távoli csücskében állt egy tisztességes, virágzó kereskedőváros, melyet Falehanak hívtak. Arachnos fokozatosan magához ragadta a város bevételeit. Annak ellenére, hogy minden bizonnyal szüksége volt rá, hogy ki tudja fizetni az egyre nagyobb számú szolgáját, katonáit és talpnyalóit, az anyagi javak nem érdekelték. Ő a Káosz teremtménye: el kell hintenie mindenfelé a Káosz és a Gonosz magvait, bármerre is járjon. Azonban ő – ellentétben azokkal a gonosztevőkkel, akikkel kalandjaid során eddig összetalálkoztál – elég intelligens ahhoz, hogy sokkal kifinomultabb terveket kidolgozva terjessze a Gonoszt. Mindezek miatt *nem* az anyagi jólét szolgálja megelégedettségét. Mostanra úgy tűnik, már Arionra is szemet vetett. A kereskedelmét akarja manipulálni, míg megfelelő kontrollt nem nyer felette ahhoz, hogy Jonthane királyt térdre tudja kényszeríteni. Nincs afelől sem kétség, hogy tervei nem csupán Khul északi részének irányítására terjednek ki: egy egész birodalmat szándékozik felépíteni a Gonosz szolgálatában. Gondolataid hirtelen megszakadnak, mivel Otus még mindig beszél hozzád. Lapozz a **137**-re.

232.

Felkapod a hengert, és gyorsan hátraugrasz, hátha történik valami. Semmi nem történik, kivéve, hogy amikor elrántottad a hengert, letörted a csontváz egyik ujjpercét. A henger egyig végébe egy Nap-szimbólum van vésve az 55-ös szám kíséretében (jegyezd fel ezt a számot). Gondosan elrakod a zsákodba a Fém Hengert. Ha most fel akarod próbálni a koronát, lapozz a **307**-re. Ha elhagyod a hajót, lapozz a **188**-ra.

233.

Húzz le 2 Aranyat a *Kalandlapodról*. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot a Vályúban elfogyasztott étel hatására. Miután jóllaktál, hagysz időt magadnak arra, hogy alaposan végignézd az intézmény kuncsaftjait. Hangos szóváltás vonja magára a figyelmedet, mely az egyik asztaltársaság felől érkezik. Két, legalább felerészben Troll-csatlósaikkal védett, füstös képű, de láthatóan jómódú bűnözőt látsz. Épp a barátnőikkel mulatoznak az éjszakában. Úgy tűnik, néhány tiszt a Városi Őrségből egész idáig követte őket, és most épp próbálják őket kikérdezni.

– Gyilkosság megrendezésével vádol? – hallod kiabálni az egyik férfit. – Mi egyszerű ólomöntők vagyunk, nemde Igiul?

– Így van Oiram – helyesel a másik. – Egész este itt voltunk. Egy csomó szemtanú tanúsíthatja, nézzen csak körül.

Ha itt maradsz, hogy az őrök téged is kifaggathassanak, lapozz **283**-ra. Ha elmész, mivel tudod, hogy úgysem tudsz segíteni nekik, hiszen nemrég érkeztél ide, és beugrasz az út túloldalán lévő bárba, lapozz a **189**-re. Ha pedig inkább befejezed a napod, lapozz a **388**-ra.

234.

Az akna feneke feldereng alattad, de odáig van még több oldalfolyosó is előtted. Kezded élvezni a lebegést. Ha belebegsz a következő oldalalagútba, lapozz a **356**-ra. Ha tovább ereszkedsz, lapozz a **9**-re.

235.

Mély álomba zuhantál, de hirtelen felébredsz, és teljesen éber vagy. Mi volt az? Bal oldalról szimatoló hangot hallasz, ami miatt talpra ugrasz, és szembetalálod magad egy magányos szürkefarkassal, ami épp a hátizsákodban turkálva az Élelmiszerkészletedből lakmározik. Szemében vörösen csillan a tűz fénye, és biztos, hogy könyörtelenül fogja védeni zsákmányát, mivel éhes kölykei a kotorékban már izgatottan várják anyjuk visszatértét.

Szürkefarkas	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, ráébredsz, hogy az állat már a fele Élelmiszerkészletedet felfalta (húzd le *Kalandlapodról* – lefelé kerekíts). Az éjszaka további részét görcsösen, álomba szenderedve töltöd, és reggel elindulsz, hogy megpróbáld ismét megtalálni Otus nyomát. Lapozz a **216**-ra.

236.

Kényszeríted magad, hogy felkelj és továbbmenj, közben folyamatosan az ismert mondást hajtogatod magadban: „Ahol az élet, ott a remény is.” Elméd ismét akcióba lendül. Ha van nálad Mágnesvas *és* Tű *és* Cérna is, lapozz a **170**-re. Ha a fentiek közül akár csak egyvalami is hiányzik, lapozz a **290**-re.

237.

Könnyedén lehuppansz a földre, és ahogy vártad, a pincében találod magad. A padló poros, és úgy tűnik, hogy ezt a helyiséget már évek óta nem használta senki. Itt-ott mindenféle rend nélkül elhelyezett ládákat, egy fél ágyat és egy rég elfeledett ládikó fiókját látod. Ha átkutatod a helyiséget, lapozz a **3**-ra. Ha úgy döntesz, hogy mégsem, és az egyetlen, keletre lévő kijáraton át, egy faajtón keresztül távozol, lapozz a **80**-ra.

238.

Nem mozdulsz egy rövid ideig. Nehezen hiszed el, hogy senki nem hallotta meg a küzdelem zaját, még ha gyorsan véget is ért, de nem mozdul semmi. Ha most amilyen gyorsan csak lehet, elhagyod a falut, lapozz a **302**-re. Ha inkább zsákmány után kutatva körbenézel, lapozz a **31**-re.

239.

A vasvilla az ingujjadat – és vele együtt a karodon lévő izomköteget – átdöfve egy fához szegez (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), így hát tehetetlen vagy. Fogad csikorgatva átnyúlsz a másik kezeddel, hogy kihúzd a fából a villát, ezzel kiszabadítva magad. Dobj három kockával! Ha az összeg nagyobb, mint jelenlegi ÉLETERŐD, a Sötét Elf odaér hozzád, még az előtt, hogy kiszabadíthattad volna magad. Ez esetben az utolsó dolog, amit még életedben láthatsz, az ellenfeled kaszájának villanása a halovány esti fényben, amint a torkod felé suhint vele. Ha a dobott számok összege kevesebb, vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontod, még idejében sikerül kiszabadulnod, hogy szembeszállhass ellenfeleddel.

Kertész ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha Támadóértéked megállapításakor bármikor duplát dobsz, szerencsésen átvágod a kasza fa nyelét, ami miatt azonnal könnyedén végzel a Sötét Elffel. Ha a harc négy Körnél tovább tart, lapozz a **291**-re. Ha ennél előbb győzöl, lapozz a **366**-ra.

240.

Buzogányának villámgyors csapása a fejedet éri. Sikerül talpra állnod, de járásod bizonytalan. Támadóerődből vonj le 1 pontot a harc idejére. Lapozz a **339**-re.

241.

Előhúzod a kardodat, és a hegyét beleszúrod a repedésbe. A vízmosás szent hely egy primitív törzs, a Barlangok Népe számára, akik a föld alatt lakozó erőket – mivel szerintük ezek okozták a földcsuszamlást – kis állatok feláldozásával akarják kiengesztelni. Végig figyelték, ahogy eddig a vízmosásban haladtál, és azt is figyelik, ahogy most a kardoddal a hasadékban turkálsz, amivel isteneiket sérted meg. A hátad mögött egy hatalmas gömbölyded sziklát gurítanak ki az egyik barlangjukból, és feléd lökik a lejtőn. Az egyre gyorsuló szikla morajló, a vízmosásban összevissza verődő hangja felhívja a figyelmedet a veszélyre. A hang irányába fordulsz. Ha megpróbálsz elfutni a sziklagolyó elől, lapozz a **133**-ra. Ha keresel egy hasadékot, vagy egy barlangot, ami elég nagy ahhoz, hogy elrejtőzz benne, míg a szikla eldübörög melletted, lapozz a **345**-re. Ha megpróbálsz felmászni az üregekkel tarkított sziklafalon, lapozz a **163**-ra. Ha megpróbálsz átugrani a közelgő sziklagolyó felett, lapozz a **249**-re.

242.

Van nálad Fűzfamag-olaj? Ha van, lapozz a **164**-re; ha nincs a **229**-re.

243.

Egy kis idő elteltével az egyik őr odasúg valamit a másiknak, majd feláll, és elmegy valahová. Erős gyomorgörcsöt színlelve ráveszed a másik őrt, hogy odajöjjön hozzád. Térddel állon rúgod, amivel egy időben kéz éllel a tarkójára csapsz, amitől eszméletlenül a földre rogyik. Ha most elmenekülsz a faluból, lapozz a **302**-re. Ha inkább felkapsz egy égő fahasábot a tűzből, és a vének kunyhójának nádtetejére dobod, lapozz a **11**-re.

244.

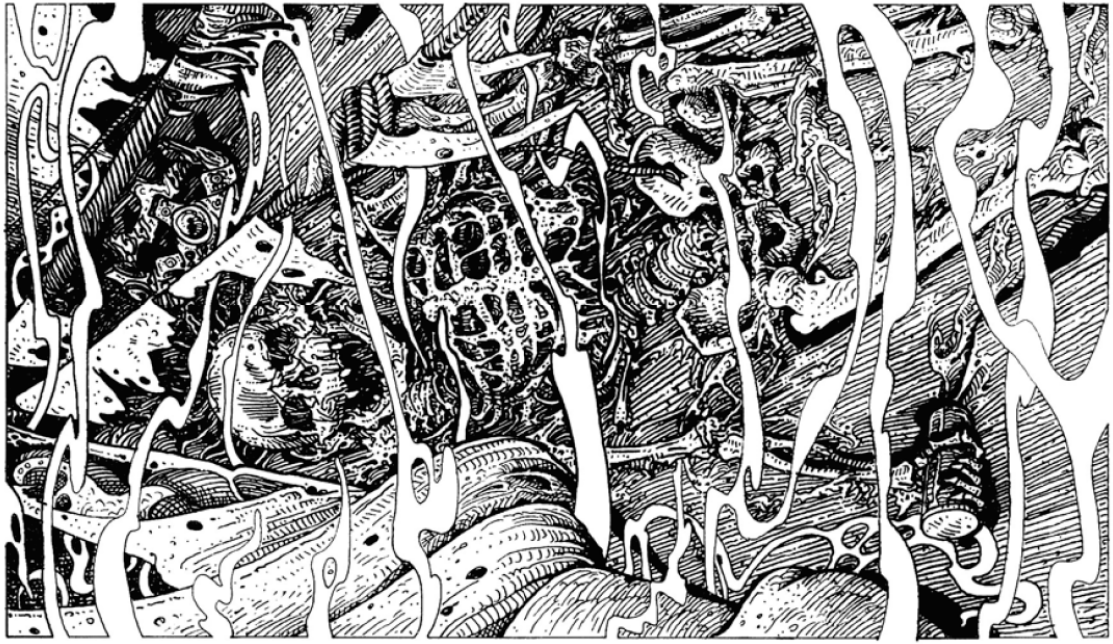
Nálad van az Igazságkő? Ha igen, és használni akarod, lapozz a **264**-re. Ha nincs, vagy nem akarod használni, lapozz a **303**-ra.

245.

Azon nyomban, ahogy megeszed a gombát, borzasztó gyomorgörcs tör tád. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha most megkóstolod a kék pettyes gombát, lapozz a **136**-ra. Ha a piros pettyesből ennél, lapozz a **330**-ra. Ha inkább továbbsietsz, lapozz a **69**-re.

246.

Továbbküzdöd magad, megteszel minden tőled telhetőt, közben leszáll az éj, és leereszkedik a köd is, így fáradozásod teljesen reménytelen. Alig látható és felismerhető, kísérteties fényben úszó alakok lebegnek elő a sötétségből, miközben a finom pára miatt ruhád a bőrödig átnedvesedik. A Halálmocsár szellemei a halálba űznek: átesel egy meredek sziklafal peremén.



247.

A csónak könnyedén siklik a tó felszínén anélkül, hogy akár a legkisebb hullámot is keltené a vízen, míg végül finoman nekiütődve meg nem áll egy nagyobb, ámde ősrégi sokevezős hajó korhadó törzsénél. Átmászol a másik hajóba, a ladik pedig tovaúszik. Ezt a hajót nyilvánvalóan királyi temetési szertartáshoz használták: a hajó közepén egy ősi csontváz fekszik, mellkasának, kezének és lábának csontjairól egykor drága kelmék foszlányai lógnak. Az ékkövekkel díszített korona legurult koponyájáról, és egy kicsit távolabb fekszik tőle a fedélzeten. Egyik kezének csontos ujjai egy fémhengert markolnak. A hajó a tó partján feneklett meg, ezért minden probléma nélkül elhagyhatod. Ha kimászol a hajóból a partra, lapozz a **188**-ra. Ha felpróbálod a koronát, lapozz a **307**-re. Ha pedig elveszed a Fém Hengert, lapozz a **232**-re.

248.

Ophis azonnal Omanra támad, miközben dühödten ordítja, hogy „Tolvaj!”, majd nyílpuskájával próbálja meg eltángálni. Oman a bunkójával válaszol. Amíg ők elvannak egymással, neked Otustól kell megszabadulnod.

Otus ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Miután nyersz, észreveszed, hogy Ophis és Oman eszméletlenre verték egymást, így könnyedén végezhetsz velük. Visszafordulsz a haldokló Otushoz, és követeled tőle, árulja el, miként lehet végezni Arachnosszal. Ha van nálad Igazságkő, lapozz a **298**-ra. Ha nincs, kénytelen vagy végignézni, míg meghal – lapozz a **284**-re.

249.

Dobj két kockával! Ha a dobott számok összege ugyanannyi vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerül átugranod a sziklagolyót, ami most már ártalmatlanul robog tovább a vízmosásban – lapozz a **146**-ra. Egyébként pedig eltöröd a lábad, és a barlanglakók bunkóinak záporozó ütései alatt kalandod véget ér.

250.

A kunyhó elhagyatott. Talán ez egyik véné, aki jelenleg épp a tanácskozáson van. Gyorsan átkutatod a kunyhót, de nem bukkansz semmire. Mostanra azonban a Kovabőrű holttestét – akit korábban megöltél – felfedezték, és megindul ellened a vadászat. Hat további kunyhó mellett kell elhaladnod, hogy viszonylagos biztonságba juthass, távol a falutól és a fáklyákkal a kezükben utánad kutató csapattól. Dobj egy kockával hatszor! Ha a dobott szám bármikor is megegyezik annak a kunyhónak a számával, amit épp elértél, felfedeznek. Ebben az esetben lapozz a **41**-re. Ha biztonságban kijutsz a faluból, lapozz a **302**-re.

251.

Meg kell küzdened az Ork portással, mielőtt kijuthatnál innen.

Portás	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha nyersz, megtalálod a kulcscsomóját az őrbódéban, és nem vesztegeted tovább az időt, hanem azonnal kinyitod a kaput, és visszamenekülsz a városba. Lapozz a **359**-re.

252.

Ha a *második* dobásod 1–5 közötti volt, lapozz a **215**-re. Ha 6-ost dobtál, lapozz a **151**-re.

253.

Ismét egyedül találod magad, és még mindig reménytelenül el vagy tévedve. Krízishelyzetekben minden intelligens teremtmény automatikusan imádkozni kezd, hangtalanul könyörög a nálánál hatalmasabb erőkhöz segítségért, és ez alól te sem vagy kivétel. Úgy tűnik, jelenleg ez az egyetlen reményed a megmenekülésre. Ha Arachnoshoz imádkozol, lapozz a **178**-ra. Ha Glantankához fohászkodsz, lapozz a **332**-re. Ha pedig Farigisshez imádkozol, lapozz a **184**-re.

254.

Nagyon jól tetted, hogy még óvatosabb voltál, mivel a sűrűsödő sötétségben épp csak ki tudod venni a kertész alakját, aki éppen ücsörög, miközben a hátát egy alacsony földhányásnak támasztja. Szerencsétlenségedre azonban a kertész anyja Sötét Elf volt, így hallása kivételesen jól működik. Már jó néhány perce figyelte közeledésed zajait, és előrelátóan egy jókora vasvillát vett magához. Amint elég közel érsz, abba az irányba hajítja a vasvillát, ahonnan téged közeledni vél. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **206**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **239**-re.

255.

A legelöl álló csontváz állkapcsa néhányszor nyikorogva kitárul és összezárul: beszélni próbál hozzád sok év némaság után. Végül a szavak lassan összeállnak, de olyan nagy erőfeszítésbe kerül ez neki, hogy azon találod magad, te is a csontvázzal együtt, tátogva formálod ajkaiddal a szavakat, mintha csak azt szeretnéd elérni, hogy megfelelően ejtse ki azokat.

– Mit érünk mi ezzel, idegen? – krákogja. – Bolond vagy, de nem gonosz. Elmehetsz.

A csontvázhorda megáll, nem közelednek tovább feléd, hanem hagynak továbbmenni utadon. Ha át akarod kutatni a romos házat, lapozz a **391**-re. Ha elmész mellette észak felé, lapozz a **263**-ra. Ha visszafordulsz, és délnek indulsz, lapozz a **355**-re. Ha nálad van az Igazságkő, kipróbálhatod az erejét a csontvázsereg vezetőjén, mielőtt továbbállsz. Ha így teszel, lapozz a **78**-ra.

256.

Sikerült átvágnod a kötelékeidet, és az őrök semmit nem vettek észre belőle! A földön ücsörögnek tőled valamivel előrébb a jobb és bal oldaladon. Ha megpróbálsz ellopakodni, lapozz a **300**-ra. Ha ráveszed őket, hogy közelebb jöjjenek, lapozz a **230**-ra. Ha inkább várasz még egy kicsit, lapozz a **243**-ra.

257.

A bárót meglepi a támadásod. Azt várta, hogy belelépsz a csapdába, melyet a második lépcsőfok alá rejtett, de te sikeresen átlépted. Így aztán még csak meg sem próbálta előhúzni a kardját, vagy próbált elmenekülni. Rohamod végén erősen belefejelsz a gyomrába. Előbb kétrét görnyed fájdalmában, majd leugrik a lépcső lábához. Utánaveted magad, ismét sikeresen elkerülve a csapdát. Ő eközben előhúzza a kardját. Lapozz a **72**-re, hogy megküzdj vele, de vonj le 1 pontot ÉLETEREJÉBŐL, mivel kipréselted belőle a szuszt.

258.

Csapdába estél. Amikor Arachnos állatgondozói ismét erre járnak, megtudod, mi a jutalmad. Kalandod itt véget ér.

259.

Az ijedtség és a fájdalom hatására megbotlasz, és beleesel a rekettyésbe. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz vissza a **220**-ra, és folytasd a küzdelmet.

260.

Egy döféssel azonnal megölöd a Troll-Orkot, és odarohansz a sebesült emberhez. Lapozz a **181**-re.

261.

Begyömöszölöd a lapokat a hátizsákodba. Most nincs arra idődd, hogy alaposan megvizsgáld, de az biztos, hogy valami értékes jegyzethez jutottál hozzá. Bármikor visszalapozhatsz erre a fejezetre, hogy tanulmányozd, mi van rajta: úgy tűnik, hogy valamiféle kódhoz tartozó megoldókulcsot találtál. Ha most már tombol a tűz, lapozz a **192**-re. Ha nem, akkor elhagyod a helyiséget, és bemész a következőbe – lapozz a **319**-re.

262.

Arachnos, az Életrabló azonnal felfigyel könyörgésedre. Kiszívja testedből lelked, de tudatod nem hagy el. Büntetésed életed hátralévő napjaiban az lesz, hogy – mint Arachnos egyik gonosz szolgájának – szörnyűséges tetteket kell elkövetned. Közben végig gyűlölöd magad mindezekért a tettekért.

263.

A ház mögötti, északi irányba tartó emelkedőről kiderül, hogy meredekebb, mint ahogy az a távolból látszott, ráadásul szürke palatáblák és laza kőzet borítja. Miközben felfelé haladsz rajta, lábad alatt több kisebb kőomlás indul meg, a kezedet pedig hamarosan vágások, karcolások borítják. Egy helyen még néhány métert vissza is csúszol, és kényszerű pihenőt kell tartanod, hogy újra erőt gyűjts. Ha feladod a próbálkozást, és inkább lemész a lejtőn, lapozz a **156**-ra. Ha továbbmész az emelkedőn, lapozz a **287**-re.

264.

Előveszed az Igazságkövet, és annak kísérteties fényénél oly tisztán látod, hogy a kegyetlen évek milyen mély barázdákat szántottak a báró arcába, mintha csak egy térképet vagy könyvet olvasnál. Húzd le a *Kalandlapodról* az Igazságkövet, majd lapozz a **303**-ra.

265.

Az Ork zsebeiben 1 Aranyat és egy Tűt találsz. Ha elvesztettél egy Tűt mostanában, lapozz a **141**-re. Ha nem, továbbmehetsz a lápban. Lapozz az **55**-re vagy a **154**-re vagy a **365**-re.

266.

Megszünteted a Láthatatlanság varázst úgy, ahogy azt a bölcs asszony tanította. Egy érdekes tárgyat találsz, melynek pontos feladatát kitalálni igen nehéz lenne. Mérete akkora, mint egy nagyobb kulcsé, de úgy néz ki, mint egy billog, mivel a vége lapos. Ebbe a lapos, kör alakú végébe egy holdsarló és a 112-es szám van vésve. Bármi is legyen ez, elég fontos dolognak tűnik. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Biztonságba helyezed ezt az érdekes tárgyat a hátizsákodba (jegyezd fel tárgyaid közé a *Kalandlapodra*). Úgy döntesz, hogy a legjobb amit tehetsz, ha belépsz a rettegett Halálmocsár területére, mivel nyilvánvalóan Otus is erre ment tovább.

A következő nap közepén eléred a mocsár peremét. Egy gyorsfolyású patak partján állsz – ezen kellene átkelned. A víz teteje tele van hordalékkal és döglött halakkal. Valami lehetőséget kell találnod az átkelésre. Ha északi irányba mész a folyásiránnyal szemben, lapozz a **68**-ra. Ha folyásirányba, azaz délre mész, lapozz a **220**-ra.

267.

Egy ezüst sípot találsz, melyen ősi kabeshi nyelven írt véset van, mely nyelvet jól ismersz még az akadémián töltött időkből. A véseten ez olvasható: „Kövess”, mely szövegen kívül még egy 333-as számot is felismersz (jegyezd fel *Kalandlapodra*). Belefújsz a sípba, és élvezettel hallgatod a tiszta, éles hangját, de ezen kívül semmi nem történik – kivéve, hogy ezzel magadra vontad a Pterolin párjának figyelmét. Mint e faj hím példányai, ez is nagyobb és erősebb, mint a nőstény, amivel korábban összetalálkoztál. Ha bemenekülsz az alagútba, lapozz a **208**-ra. Ha maradsz a fészekben, és megküzdesz vele, lapozz a **116**-ra.

268.

Odahajolsz az egyik Fang-zen asztalánál ülő, menyétképű férfihez, és igen kellemetlen fenyegetéseket súgsz a fülébe, mire neki hirtelen eszébe jut, hogy találkozója van a város egy másik részében. Most, hogy így felszabadult egy zsámoly, leülsz. Amikor Fang-zen meglát, azonnal elkezd rajtad gúnyolódni.

– Ó, hát te vagy az – mosolyodik el gúnyosan. – Elkéstél, mint mindig. A küldetés az enyém, balfácán, és semmit sem tehetsz ez ellen. Azt’ mi miatt is késtél el? Elkábultál egy kis Altatófűtől, vagy talán egy puhány kis Tündér vert el bunyóban?

Ha sértéssel válaszolsz a sértésre, lapozz a **161**-re. Ha inkább felállsz, és elindulsz kifelé, lapozz a **87**-re.

269.

Négy lebegő padozatot látsz, melyek között igen széles sávban terpeszkedik el a folyó vize, de mindegyik pad elég nagy ahhoz, hogy neki tudj futni és átugrani a következőre. Megállás nélkül négyszer, gyors egymásutánban kell nekifutnod és elrugaszkodnod, mivel a padok, ha túl sokáig ácsorogsz rajtuk, elsüllyednek a mocskos vízben. Azonban az átkelés a vége felé egyre nehezebb lesz. Dobj egy kockával négyszer! Az első dobásod sikeres, ha 1–5 értéket dobtál, másodszor, ha 1–4 értéket, harmadszor, ha 1–3 számot, míg negyedszer, ha 1-est vagy 2-est dobsz. Ha az első padozatról esel le, vissza tudsz úszni a keleti partra, de csak a mérgező víz okozta 2 ÉLETERŐ pont veszteség árán. Ha a második padról esel a vízbe, 4 ÉLETERŐ pont veszteség árán tudsz visszaúszni a keleti partra. Ha a harmadikról esel le, a nyugati partra tudsz kiúszni, de vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha pedig a negyedik padozatról esel le, 2 ÉLETERŐ pont elvesztése árán tudsz kiúszni a nyugati partra. Ha sikerül a nyugati parton kikötnöd, mint ami eredeti szándékod volt, lapozz a **159**-re. Ha a keleti partra jutottál vissza, vagy megpróbálhatsz újra átkelni, vagy feladod a próbálkozást. Ha ekkor délre indulsz el, lapozz a **220**-ra. Ha pedig az undorító szürkészöld felhő felé, lapozz a **169**-re.

270.

Este megpihensz egy kényelmet nyújtó hangás, páfrányos területen (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot), de Grincsek garázdálkodtak az élelmiszertartalékodban. A Grincsek kicsi, menyétszerű teremtmények, melyek inkább idegesítők, mintsem veszélyesek rád nézve. Reggel arra ébredsz, hogy ezek a lopakodó kis lények 2 étkezésre elegendő Élelmiszertől szabadítottak meg, mielőtt eltűntek volna az aljnövényzetben. Szitkozódva mész tovább. A következő nap délelőttjének közepe felé egy ősi város romjaihoz érkezel. Ha elmész a város mellett keleti irányba haladva, lapozz a **69**-re. Ha végigsétálsz a hátborzongatóan elhagyatott főutcán, lapozz a **393**-ra.

271.

Gyorsan átkutatod a tetemeket, mielőtt belököd őket a folyóba, ahol aztán gyorsan elmerülnek, és nem látni őket többé. Az egyiken egy medált találsz, melyen egy díszes „A” betű látható, mely Arachnoshoz való hűségét jelöli. Ha magaddal akarod vinni a medált, döntsd el, hogy a nyakadba akasztod, vagy elrejted a ruháid alá, esetleg berakod a többi értéktárgyad közé a hátizsákodba. A másik Feketeszívűnél egy térképet találsz, melyen be van jelölve fajuk táborhelye. A térképből nem derül ki, hogy van-e még pár – vagy akár nagyon sok – Feketeszívű a táborban. Ha megkockáztatod, hogy ellátogass a táborba, lapozz a **386**-ra. Ha továbbhaladsz déli irányba, lapozz a **373**-ra. Ha inkább északnak indulsz, lapozz a **68**-ra.

272.

Egy tőled bal kéz felé eső, vaskos faajtóhoz érsz. Dübörgést hallasz odabentről. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **348**-ra. Ha továbbmész, lapozz a **176**-ra.

273.

Vársz, amíg beesteledik, mielőtt elindulnál a báró kúriája felé, mivel arra a következtetésre jutottál, hogy ilyenkor nagyobb valószínűséggel tartózkodhat otthon. Abban is reménykedsz, hogy az éjszaka leple alatt nagyobb biztonságban tudsz körbenézni. A kúria a város előkelő részén fekszik, ahol a keskeny sikátorokat, zsúfolt utcákat és tereket felváltják a széles sétányok és a helyenként felbukkanó csalitosok. Sajnos épp az egyik ilyen csalitosban Kanálistúrók járnak. Ezek amolyan hiéna-szerű dögevő állatok, melyek általában a külvárosi részek környékén élnek, de éjszakánként bemerészkednek a városokba is, hogy húscafatok után kutassanak a csatornákban. Amikor egyedül keresgélnek, általában a hideg, rothadt húst kedvelik. Azonban mikor hordába verődnek, épp olyanba, mint ami épp feléd közeledik a csalitoson keresztül, szívesen rárontanak az olyan élő húsra is, mint amilyen te is vagy. Úgy kell megküzdened velük, mintha egyetlen ellenség lennének, mivel amint megölsz közülük néhányat, a maradék szétszóródik, és visszakotródik a fák közé. Sajnos azonban képtelen vagy egyszerre védekezni mindegyikkel szemben, ezért minden páros számú Harci Körben vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, függetlenül attól, hogy mi történik az adott Körben.

Kanálistúrók ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 16

Ha győztél, lapozz a **310**-re.

274.

A Lidércek kifejezetten hátborzongató halállal jutalmazzák erőfeszítésed. Küldetésed kudarcba fulladt.

275.

Néhány kacskaringóval és kanyarral később a félhomályos járat végül egy Posványbéka odújába torkollik. E miatt a lény miatt volt az a sok biztonsági ajtó, melyek mellett korábban elmentél. A lény egy posványos medencében lakik. Arachnos időnként saját seregéből való Orkokkal vagy Trollokkal eteti. Hirtelen két baljóslatú szem jelenik meg a víz felszínén, és pillantásával alaposan végigmér. A szörny láthatóan nem rémül meg attól, amit lát. Mozgolódni kezd, majd felemelkedik a sárból és csontokból álló fekhelyéről – olyan akár egy hatalmas varangyos béka. A hátán lévő szemölcsök, ahogy a levegővel érintkeznek, sziszegő hangot hallatnak és émelyítő, édeskés szagot árasztanak magukból. Ostorszerű, hosszú, tüskés nyelvével feléd csap. Ha egy Milliólábú üldöz, lapozz a **217**-re. Egyéb esetben meg kell küzdened a szörnnyel.

Posványbéka	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 14

Ha nyersz, lapozz a **201**-re.

276.

A hasadék száját, melyen keresztül kell menned, hogy megszökhess, két Kovabőrű harcos őrzi. Mindkettőjüket le kell győznöd ahhoz, hogy át tudj menni, de mivel őrhelyük egymástól kisebb távolságra van, így egyenként kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kovabőrű	7	8
Második Kovabőrű	6	7

Ha nyersz, szabad vagy. Lapozz a **16**-ra.

277.

Az éjszaka folyamán leszáll a köd, a csípős hidegben álmatlanul töltöd az éjszakát egy alacsony kiszögellés alatt, a gerinc nyugati oldalának lábánál. A délelőtt közepén indulsz tovább, miután a nap már áttörte, majd szétkergette a sűrű felhőzetet. Ha északra mész tovább, lapozz a **379**-re. Ha délre indulsz, lapozz a **355**-re. Ha pedig nyugatra tartasz, lapozz a **8**-ra.

278.

Habár azt tervezted, hogy egész éjjel fenn maradsz, a tábortűz melege elálmosít, majd fejed a mellkasodra bukik. Dobj egy kockával! Ha 1–3 értéket dobtál, lapozz a **235**-re; ha 4–6 értéket, lapozz a **371**-re.

279.

Semmi sem megy egyszerűen. A vízen épp feléd tartva egy szörnyűséges Aligátor hasít keresztül. Lebuksz a víz alá, hogy a puha hasi részét támadhasd.

Aligátor ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha győztél, levegő után kapkodva húzod fel magad a csónakba. Habár építési stílusát tekintve ősrégi lehet, nagyszerű állapotban van. Evezőket azonban sehol sem látsz, és semmi egyéb módját sem látod annak, hogy miként tudnád mozgásra bírni a hajót. Ekkor megpillantasz egy kisebb nyílást, ami nyilvánvalóan pénz bedobásra szolgál. Ha nincs nálad pénz, vagy úgy érzed, elment a bizodalmad ettől az egyre aggasztóbbnak tűnő evezős ladiktól, biztonságban visszaúszhatsz a zsombékokhoz, és visszatérhetsz oda, ahonnan érkeztél. Ha így döntesz, lapozz a **29**-re. Ha hajlandó vagy fizetni, mennyit dobsz be a résbe? Ha 1 Aranyat, lapozz a **247**-re. Ha 2 Aranyat, lapozz a **173**-ra.

280.

– Gyorsan – mondod –, eressz ki innen!

Az Ork portás nem tűnik meglepettnek: az emberek gyakran igyekeznek mesterének színe elől sietve távozni. Szándékosan és szemtelenül lassan keresi elő a kulcsot és nyitja ki vele a kaput. De aztán végre megmenekülhetsz, visszatérhetsz a városba. Lapozz a **359**-re.

281.

Elérted a mocsár északnyugati szélét! Nyersz 2 SZERENCSE pontot, amiért sikeresen túlélted a sűrű köd és a mocsár megpróbáltatásait. Ha van nálad gyújtós, akkor észreveszed, hogy teljesen átnedvesedett, így nem tudod már használni. Eldobod, és keresel helyette újat. Miközben gyűjtögetsz, hagyod, hogy a nap melege átjárjon, míg végül megszólal a lelkiismereted, arra sarkallva, hogy ideje végre továbbindulnod. Telessa hercegnő vár rád, és az egész világ végzetének terhe is a te válladat nyomja. A pihenés miatt nyersz 3 ÉLETERŐ pontot, de sikerült a mocsárban néhány piócát is összeszedned. Dobj egy kockával, és a dobott számból megtudhatod, hány pióca lóg rajtad. Ez a szám azt is megmutatja, hogy hány ÉLETERŐ pontot vesztesz, miközben lefejted őket magadról. Úgy érzed, egyre közelebb jársz Arachnos búvóhelyéhez. Előtted három lehetséges útvonal néz ki ígéretesen. Ha északnyugatra mész, lapozz a **96**-ra. Ha észak felé indulsz, lapozz a **270**-re. Ha északkeletre tartasz, lapozz a **126**-ra.

282.

Habár a tűzgolyóból áradó forróság csupán megperzseli a vastag bőrt, amiből a hátizsákod készült, még így is tönkremennek a következő tárgyaid (ha van nálad ilyen): Nyílvessző, Cérna, Gyújtós és Olaj, 1 étkezésre való Élelem. Lapozz a **199**-re.

283.

– Mi folyik itt? – kérdezed attól az tiszttől, aki épp az asztalodhoz lép.

– Gyilkosság történt a város másik végében – válaszolja. – Ennek a két fickóknak egy „üzleti" ellenlábasát tiporta alaposan agyon egy ló. Szemtanú nem volt, és az egyetlen nyomunk egy zsebkendőből kiszakított darab, amit az áldozat a markában szorongatott.

Hirtelen egy név ugrik be – azt gondolod, talán meghallhattad valahol, hogy ki lehet a gyilkos. Milyen nevet mondasz?

Anfold?	Lapozz a **369**-re.
Twygarl?	Lapozz a **17**-re.
Marinus?	Lapozz a **392**-re
Pengarl?	Lapozz a **90**-re.
Elfátok?	Lapozz a **135**-re.
Penfold?	Lapozz a **294**-re.

284.

Berontasz Arachnos termébe, ahol életed legkülönösebb látványa fogad. A helyiség tükrökkel van tele, becslésed szerint vagy négyszáz is van itt belőlük. Úgy vannak elrendezve, hogy mindegyikben ugyanazt látod: Arachnost, aki nevetve néz rád, miközben Telessa hercegnő nyakához egy tőrt szorít. Vajon az összes kép közül melyik a valódi? Megragadod Ophis nyílpuskáját. Annak ellenére, hogy egyetlen lövésre van lehetőséged, teljesen biztos vagy benne, hogy az elegendő lesz: meg tudod vele ölni Arachnost úgy, hogy Telessának a haja szála sem fog görbülni. De melyik képre lősz? Ha nem tudod, végig kell nézned, amint Arachnos megöli a hercegnőt, így elbukod a küldetésed.

285.

Jól tudod, hogy a Pterolinok hírhedtek arról, hogy áldozataik ruhái között talált mindenféle csecsebecsét a fészkükbe hordanak. Megkeresed a fészek helyét, a kötelet egy közeli fához rögzíted, és leereszkedsz rajta a fészekhez, ami egy sziklapárkányon van. A párkány mögött egy, a sziklába vájt alagutat pillantasz meg. Ha átkutatod a fészekben és környékén található szemetet, lapozz a **267**-re. Ha előbb az alagutat vizsgálod meg, lapozz a **208**-ra.

286.

Felfelé rohansz a báró felé, és amint rálépsz a második lépcsőfokra, egy rövid időre ráébredsz, hogy hibát követtél el. Arra a rövid időre, ami ahhoz kellett, hogy tíz métert zuhanj, egyenesen az alant lévő, karókkal teletűzdelt padlóra.

287.

Felküzdöd magad az emelkedőn, ami a vágásoknak, zúzódásoknak köszönhetően 1 ÉLETERŐ pont elvesztésébe kerül. Mikor felérsz a csúcsra, megpillantod, hogy ahol állsz, az csak az egyike az egymás után sorban elhelyezkedő ormoknak, melyek északi irányba haladnak tovább. Olyanok, akár az evező által a vízben keltett hullámok. Egy igen fáradságos utazásra vállalkoztál hát. El kell fogyassz itt egy adaggal Élelmiszerkészletedből, csak hogy ne gyengülj el, de ez az adag nem ad neked vissza egyetlen ÉLETERŐ pontot sem.

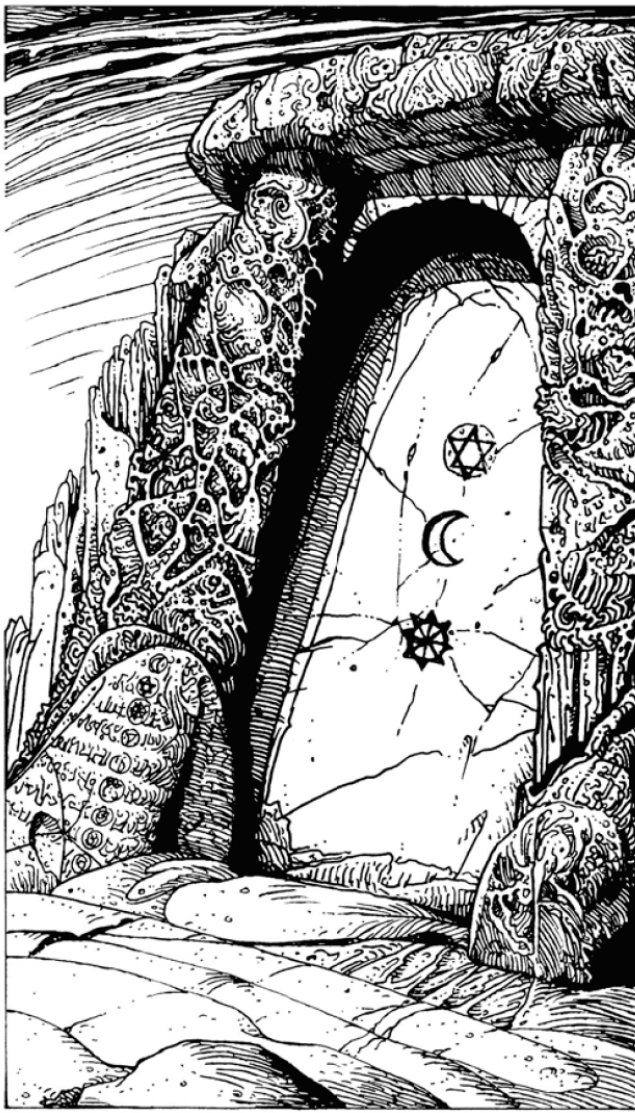
A következő két nap mindegyikén, miközben a táj kontúrját követve észak-északnyugati irányba küzdöd tovább magad, ellenséges találkozásokban lesz részed. Dobj egy kockával kétszer, hogy az alábbi listából megtudd, melyik nap milyen lénnyel kell megküzdened:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1. *Gark*	7	11
2. *Vaddisznó*	6	5
3. *Borzas Vadállat*	5	7
4. *Dombi Óriás*	9	11
5. *Harrun*	6	7
6. *Goblin*	6	6

Ha túléltél minden veszélyt a Reménytelenség Dobjain, lapozz a **69**-re.

288.

Semmi értelmét nem látod annak, hogy bármit is tegyél. Úgy véled, az élet amúgy is szörnyen rossz, ezért tehát akár itt és most meg is halhatsz éppúgy, mint ahogy úgyis meg fogsz halni később, valahol máshol. Ezért hát inkább itt és most véget vetsz életednek.



289.

A Halálmocsár alkonyati, ólomszürke derengésében egy ősrégi ajtóhoz érsz, melyet a domb oldalába illesztettek. Annak ellenére, hogy teljesen világos, hogy eredete ahhoz az elveszett civilizációhoz köthető, mely egykoron benépesítette ezt a földet, mégis biztos vagy benne, hogy most az Arachnos rejtekébe vezető bejáratként szolgál.

Tanulmányozni kezded az ajtót, különös figyelmet szentelve a rajta lévő három bemélyedésre. Ha nálad van mindhárom kulcs, mely szükséges ahhoz, hogy bejuss az ajtón, ki tudod találni, mely fejezetpontra kell most lapoznod. Egyéb esetben itt hagyod az ajtót, hogy a bejutásra valami más lehetőséget találj. Ebben az esetben lapozz a **246**-ra.

290.

Tökéletesen és reménytelenül eltévedtél. Csak a vakszerencse vezethet keresztül iránytű nélkül a mocsáron a ködben. Ebben a helyzetben tehát nincs lehetőséged égtájak közül választani, mivel elképzelésed sincs, milyen irányba tartasz jelenleg. Így hát lapozz az **55**-re vagy a **154**-re.

291.

Egy kecses, macskatestű lény lép elő sötétségből, karmait a hátadba mélyeszti. Az életet jelentő véredet hamarosan felissza a szomjas föld.

292.

Rejtőzködő tekintetek megkönnyebbülten figyelik, ahogy elfordulsz a vízmosástól, és más irányba indulsz. Másvalami szemei azonban szintén figyelemmel kísérik haladásodat – egy Óriás Nandi-medve hálás azért, hogy az útjába kerülsz, mivel már igencsak éhes. Nagyobb és sokkal vadabb kisebb rokonainál. Felemelkedik két hátsó lábára, és döngő léptekkel vicsorogva közelít feléd. Még a szíved is összeszorul ennek a szörnyetegnek a láttán.

Óriás Nandi-medve ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 14

Ha túlélsz négy Harci Kört, egyszer csak jó pár barlanglakó özönlik ki a közeli vízmosásból, és elkezdik a medvét kövekkel és fadárdákkal hajigálni. A szörnyeteg feladja az egyenlőtlen küzdelmet, és elüget a közelgő alkonyat gyülekező árnyai felé. Megfordulsz, hogy köszönetet mondj megmentőidnek, de ekkorra már ők is eltűntek. A történtektől kissé összezavarodva, ugyanakkor a sorsnak hálásan folytatod utad tovább. Lapozz a **382**-re.

293.

Mikor leesel, ügyetlenül érsz talajt az alattad elterülő padlón szétszórt kőtörmelékek között. Dobj egy kockával! Ha a dobott szám páros, 2 ÉLETERŐ pontot, ha páratlan, 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha még életben vagy, elhagyhatod az épületet. Lapozz a **219**-re.

294.

Az őrök elmennek abba a bárba, ahová küldted őket, és ellenőrzik, amit mondtál, de senki sem ismer bárkit is ezzel a névvel, és nem is hasonlít senki arra az alakra, akit csak homályosan tudtál körülírni. Úgy döntesz, ideje nyugovóra térni. Lapozz a **388**-ra.

295.

Mikor felébredsz, még mindig gyalogolsz. Habár elmédben felidézni nem tudsz semmit a történtekről, izmaid elárulják, hogy már órák óta alva jársz. Szerencsés vagy, hogy nem kellett elszenvedned rosszabbat, mint amit a gyaloglásból adódó kimerültség jelent (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). A köd legalább eltűnt végre, de hol lehetsz most? Lapozz a **379**-re.

296.

A harc a település egyik cölöpön álló háza közelében zajlott, amit közben lehet, hogy ledöntöttél. Ha a kunyhó még mindig áll, és át akarod kutatni, lapozz a **385**-re. Másik lehetőségként átkutathatsz egy másik kunyhót. Ha így teszel, lapozz a **6**-ra. Ha elhagyod a falut, és északra mész tovább, lapozz a **207**-re. Ha inkább nyugat felé indulsz, lapozz a **34**-re.

297.

Ez butaság volt. Ha már mindenképpen hazudnod kell, legalább ügyelhetnél rá, hogy ne legyen túl átlátszó. Az Ork portás belenéz a naplójába, de nem talál benne bejegyzést a neveddel, bármilyen nevet is mondtál neki. Esetleg vesztegetéssel még bejuthatsz. Ha felajánlasz neki 4 Aranyat, lapozz a **202**-re. Ha inkább megpróbálsz valahogy máshogy bejutni, lapozz a **177**-re.

298.

Otus fogait csikorgatva próbál ellenállni a ragyogó Igazságkő misztikus hatalmának. Teljesen nem tud hatásától szabadulni, csupán annyi telik tőle, hogy kérdésedre az egyszerű igazság kimondása helyett talányos választ adjon. Gondolatai mindenfelé csapongnak, élete lepereg előtte, mint ahogy állítólag az mindenkivel megtörténik a halál küszöbén.

– A szüleim meghaltak – krákogja –, életem hatodát követően. Ezután további tizenketted részét a senki földjén bolyongva töltöttem, míg Arachnos rám nem talált. Mondhatjuk, hogy ekkor lettem felnőtt. Életem egy hetedét a bányáiban dolgoztam le, míg egyszer csak meglátta bennem a lehetőséget, és előléptetett. Ekkor találtam magamnak egy társat, és öt évre rá gyerekünk született. Sajnos a fiam meghalt nyolc évvel ezelőtt, mikor fele annyi idős volt, mint most én… – ezzel elhal a hangja.

– De hány éves vagy most? – kiáltasz rá hangosan. – Vagyis voltál – teszed hozzá, miután látod, hogy szemében kihunyt a fény. Próbáld meg kitalálni a korát, majd lapozz a **284**-re.

299.

A lángok nem megégetnek, hanem tested azonnal romlásnak indul! Dobj egy kockával! Ha 4–6 számot dobtál, húsod lemállik csontjaidról, és meghalsz. Ha 1–3 számot dobsz, vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot, mielőtt elmenekülhetnél. Ha még életben vagy, lapozz a **104**-re.

300.

Az őrök azonnal kiszúrnak. Elfognak, és alaposan elvernek. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ezután megragadnak, majd elvonszolnak a vének kunyhója felé. Lapozz a **352**-re.

301.

A legelöl álló csontváz állkapcsa néhányszor nyikorogva kitárul és összezárul: beszélni próbál hozzád sok év némaság után. Végül a szavak lassan összeállnak, de olyan nagy erőfeszítésbe kerül ez neki, hogy azon találod magad, te is a csontvázzal együtt, tátogva formálod ajkaiddal a szavakat, mintha csak azt szeretnéd elérni, hogy megfelelően ejtse ki azokat.

– Mit érünk mi ezzel, idegen? – krákogja. – Bolond vagy, de nem gonosz. Elmehetsz.

A csontvázhorda megáll, nem közelednek tovább feléd, hanem hagynak továbbmenni utadon. Ha át akarod kutatni a romos házat, lapozz a **391**-re. Ha elmész mellette észak felé, lapozz a **263**-ra. Ha visszafordulsz, és délnek indulsz, lapozz a **355**-re. Ha nálad van az Igazságkő, kipróbálhatod az erejét a csontvázsereg vezetőjén, mielőtt továbbállsz. Ha így teszel, lapozz a **78**-ra.

302.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **276**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **203**-ra.

303.

Félrerúgod a báró kardját, hogy ne érhesse el, majd fölé hajolsz.

– Ki vele azonnal! – súgod oda neki. – Mit tudsz Telessa hercegnő elrablásáról?

– Szóval erről szól ez az egész? – válaszolja zihálva a báró. – Arachnosnál van a Halálmocsár mélyén. Én rendeztem el neki mindent. Ha egyszer övé lesz Arion, Jonthane király... nincs más lehetőség... – a báró hirtelen elsápad, de összeszedi magát annyira, hogy még gúnyosan válaszolhasson. – Ezért az információért öltél meg, de szívesen adom, mivel te is meg fogsz halni miatta. Senki sem juthat ki a Halálmocsárból élve.

A báró félig ülő helyzetbe küzdi fel magát és ajkaival csücsöríteni kezd. Hátralépsz, attól tartva, hogy le akar köpni, de helyette metsző hangon füttyent egyet. Hirtelen hangos suhogás hangja üti meg a füled, és ahogy felnézel, egy tucatnyi hatalmas vámpírdenevért pillantasz meg. Akkorák, mint amekkorát még életedben nem láttál; a tető irányából özönlenek feléd. Ha megveted a lábad, és megküzdesz velük, lapozz a **209**-re. Ha inkább nem, akkor lapozz a **130**-ra.

304.

Annak ellenére, hogy vendéglátód éberen, egy bökővel a kezében virrasztott melletted, jót alszol, és reggel felfrissülten ébredsz. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Reggel elindulsz nyugatra, hogy megpróbálj újra Otus nyomára bukkanni. Lapozz a **216**-ra.

305.

A kar mögött a falban egy apró Gering kígyó lakik. Azzal, hogy lefelé húztad a kart, lehetőséget adtál neki, hogy villámgyorsan végigcsúszva rajta méregfogát az ujjadba mélyessze. Harminc másodpercen belül halott leszel.

306.

Lopakodva, biztonságos távolságból követed Otust. Szíved a torkodban dobog, mikor egyszer csak fejét félig hátrafordítja, mintha a levegőbe szimatolna. Egy kidőlt fa törzse mögé kell lebuknod, nehogy észrevegyen. Ettől kezdve hagyod, hogy nagyobb távolságban járjon előtted. Nyilvánvaló, hogy a Halálmocsár felé tart, ama legendásan kegyetlen vidék felé, ahonnan emberemlékezet óta nem tért még vissza élő ember, hogy aztán elmesélhesse túlélésének történetét. Ez a terület egyszer – igen régen – egy fejlett civilizáció otthona volt, kiknek bölcs, tudós emberei jól ismerték a csillagokat. Mára egy dermesztően hideg hely lett, melyet kegyetlen, furcsa szörnyetegek laknak, és mágikus köd kavarog mindenfelé. A köd a varázslók között lezajlott csata után maradt hátra, mely küzdelem végül ezen ősi kultúra bukását okozta. Az emberek úgy tartják, hogy ha ez a köd alászáll, akkor az erre utazó vándor teljesen elveszti irányérzékét. Ettől kezdve csak a szerencse és a józan ész lehet segítségére az átjutásban. Nehéz lesz a mocsáron át Otust követni, de bízol képességeidben. Hirtelen egy fűcsomóból, tőled balra, egy fácán reppen fel hangos szárnycsapásokkal. Otus már túl messze van ahhoz, hogy meghallja a zajt, de te még épp időben fordulsz a zaj forrásának irányába ahhoz, hogy észrevedd azt a sötét alakot, aki rád ront. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **97**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **187**-re.

307.

Hátrébb lépsz a csontváztól, mielőtt felpróbálnád a koronát, nehogy az valami problémát okozzon, ha esetleg életre kelne, vagy bármi más kellemetlen dolog történne… de a csontváz épp olyan mozdulatlanul fekszik továbbra is, mint eddig, és semmi rossz nem történik. Egy kis idő múlva leveszed a koronát. Ekkor úgy érzed, hogy valami különös erő jár át, ami arra késztet, hogy inkább tedd vissza azt a csontváz fejére, mintsem magaddal vidd. Külsőleg semmi különöset nem tapasztalsz, de ezen önzetlen cselekedeted hatására SZERENCSE és ÜGYESSÉG pontjaidat visszaállíthatod *Kezdeti* értékeikre. Ha most magadhoz akarod venni a Fém Hengert a csontvázherceg kezéből, lapozz a **232**-re. Ha elhagyod a hajót, lapozz a **188**-ra.

308.

Ahogy az egyre sűrűsödő árnyak között, a kert nyugati oldala mentén ültetett sövény mentén lopakodsz, valami hatodik érzék-féle figyelmeztet rá, hogy a növényi életen kívül van itt – éppen előtted – valami más is. Ebben a pillanatban a báró egyik háziállata – egy homokszínű, fényes szőrmekupac, kegyetlen karmokkal – mély hangon morogva ugrik elő a bokrok közül, és egyenesen a torkodnak esik. Még sosem láttál scytheriai Sivatagi Macskát állatkerten kívül, és biztosan tudod, hogy ennek a példánynak is épp ott lenne a helye: rácsok mögött.

Sivatagi Macska ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

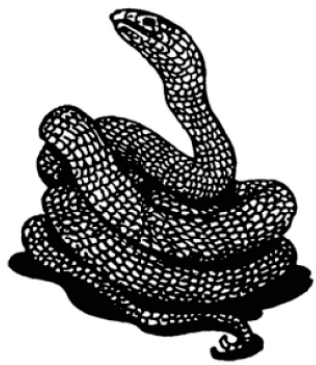
Ha nyersz, lehasalsz egy rövid időre, hogy meggyőződj róla, a csetepaté zaja nem hívta fel rád semmilyen váratlan vendég figyelmét. Aztán hátrahagyod az enyészetnek a macska tetemét, és továbbindulsz. Közvetlenül előtted egy sötétebb árnyék mutatja meg, hogy hol van az a keskeny ösvény, ami a ház oldala mentén halad. Ha ezt az ösvényt választod, ami a ház elejéhez vezet, lapozz a **114**-re. Ha maradsz a ház háta mögött, lapozz a **366**-ra.

309.

A földön fekvő, súlyosan sebesült Troll-Ork felhúzza magát, féltérdre áll, és utolsó leheletével fúvócsövéből rád lő egy mérgezett nyilat. Célját elérte: kalandod ezzel itt véget ér.

310.

A báró házához vezető utad hátralévő részében különösen óvatos vagy. A sárga homokkő, melyből a ház épült, a lenyugvó nap fényében melegnek és hívogatónak tűnik. A házat magas fal veszi körül. Ha kereskedőnek adva ki magad vakmerően a főkapuhoz mész, lapozz a **125**-re. Ha keresel valami más bejutási lehetőséget, lapozz a **177**-re.



311.

Egy kicsivel később a köd egy különösen sűrű részének közepén találod magad. Úgy látszik, mintha bizonyos részei ide-oda lengedeznének, úgy, ahogy a gyenge huzatban lengedező kísérteties gyertyalángok. Ez egy kissé elbátortalanít, mivel érezni nem érzel egy csepp szellőt sem, ami ezt a mozgást okozhatná. Aztán egyszer csak a Ködlények elkezdenek hozzád beszélni fura, félig suttogó, félig fütyülő hangon. „Kövess” – hallod –, „Kövess”. Megpróbálsz válaszolni, de nem értik, amit mondasz. Ha van nálad Síp, tudnod kell, hová lapozz most. Egyéb esetben eldöntheted, mit teszel. Ha követed őket, lapozz a **47**-re; ha nem, lapozz a **253**-ra.

312.

Keresgélés közben egy érdekes levélre bukkansz. Fekete tintával írták, ami olyan vastag a papíron, hogy akár egy vak is könnyedén végig tudná rajta követni ujja hegyével a betűket. Egy hegyes „A” rajta az aláírás. Az olvasható a levélben, hogy a három Fél-óriás közül abban lehet a legjobban megbízni, akinél (az Otus nevű) a levél van, a másik kettő ugyanis utálja egymást. A pénzimádatuk és egymással szemben viseltetett ellenséges érzelmeik, ahogy a levélben olvasható: „személyemhez kevésbé lojálissá, a terveinkhez pedig kevésbé használhatóvá teszi őket. Így hát egyedül Otusnak áruld el a hercegnő kiruccanásának időpontját és a helyét. A többit majd ő elintézi.” Jegyezd fel, amit megtudtál a két óriás ellenséges viszonyáról, valamint ennek a fejezetpontnak a számát is.

A báró tehát egyértelműen benne volt Telessa elrablásában. Jó nyomon jársz. Visszanyersz 1 SZERENCSE pontot. Sajnos azonban ebben a pillanatban egy apró szikra kipattan az égő gyújtósodból, amitől a hajszálvékony papír és a száraz farekeszek nagy lobbanással lángra kapnak. Másodpercekkel később a tűz már irányíthatatlanul tombol. Csupán annyi idődd marad, hogy felkapj egy maréknyi papírlapot, és kirohanj a szobából, mivel már a szemöldököd is kezd megperzselődni. Dobj egy kockával! Ha a dobásod 6-os, lapozz a **261**-re. Egyéb esetben lapozz a **218**-ra.

313.

Húzd le az 1 Aranyat és a 4 Élelmiszeradagot a *Kalandlapodról*. Megpróbálsz beszédbe elegyedni a férfival, de nem valami készséges. Csak ennyit mond:

– Ne próbálj velem csevegni. Előőrsi vagyok, és büszke vagyok rá. Ismerem a fajtátokat, az egyik ilyen ölte meg Hosszúlábszár nagyit a szomszédban. Nagydarab fickó volt. Szóval fogd be, és aludj azon az ágyon ott, én pedig egész éjjel sasszemmel foglak figyelni. Most már van ennivalóm, és csak ennyit akartam tőled.

Azon tűnődsz, hogy az a „nagydarab fickó" vajon Otus, a Fél-óriás lehetett-e? Ha itt hagyod goromba vendéglátódat, és átkutatod a szomszéd épület maradványait, lapozz a **91**-re. Ha maradsz, lapozz a **304**-re.

314.

A buzogánycsapás a válladat éri, de nem a kardforgató kezed felőli oldalon. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **339**-re, hogy megküzdj a láthatatlan harcossal.

315.

Egy Ogre dugja ki a fejét az ablakon. Amikor megpillant, miközben úgy állsz ott a lámpafényben, mint egy megdermedt nyúl, azonnal próbál átnyomakodni az ablakon. Míg ő a kijutással van elfoglalva, egy alkalommal le tudsz rá sújtani fegyvereddel, de aztán összeszedi magát, és egy kétélű fejszét lóbálva közeledik feléd.

Ogre	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, és maradsz, hogy átkutasd a holttestet, lapozz a **331**-re. Ha bemászol a nyitott ablakon, lapozz a **77**-re. Ha lemész a csapóajtón keresztül, lapozz a **237**-re.

316.

Ha van nálad egy Dobótőr vagy egy kiélezett Kovakő, lapozz a **37**-re. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **63**-ra.

317.

Nyertél! A vér Fang-zen kezén ejtett mély vágásból serken elő. 6 Aranyat tettél fel a fogadásra, de Fang-zen most vallja csak be, hogy neki semmije sincsen. A tolvajok közötti egyik fontos becsületbeli ügy, hogy a fogadással sohasem csalnak. Az asztal körül állók haragos tekintettel, mérgesen vicsorognak Fang-zenre, miközben kezdik előszedni bunkóikat, késeiket.

– Akkor jobban teszed, ha átadod nekem a levelet – szólalsz meg, és Fang-zennek nincs is más választása. Vonakodva húzza elő Jonthane király levelét erszényéből, és az asztal felett átnyújtva odaadja neked. A megbízatás most már a tiéd! Mielőtt biztonságba helyeznéd a levelet, felfigyelsz rá, hogy a záró pecsét egymásba fonódó kígyókat ábrázol, ami úgy néz ki, mintha egy 88-as számot formálna (jegyezd fel *Kalandlapodra* a Levelet). Ezután hátat fordítasz, és elindulsz kifelé a kocsmából. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **337**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **353**-ra.

318.

A hatodik zsombék az utolsó. Amennyire a sűrű ködben meg tudod állapítani, már csak a nyílt vízfelszín terül el előtted. Ami még érdekesebb, hogy egy kisebb csónak mozdulatlanul pihen a vízen – tőled jobbra, kicsit távolabb – annak ellenére, hogy láthatóan nincs lehorgonyozva. Amennyiben odaúszol a ladikhoz, lapozz a **279**-re. Ha visszamész a zsombékokon, lapozz a **29**-re.

319.

Egy újabb helyiségben találod magad, melyet fali tartókban lévő fáklyák világítanak meg. A táncoló fényben egy komor kínzókamra képe tárul eléd. A helyiség közepén egy nyújtóállvány áll, a falakon pedig szép rendben fogók, nyúzókések és egyéb éles eszközök találhatók. Látsz még ostorokat, melyek szíjainak végére fém golyókat erősítettek, valamint egy koporsó alakú ládát, melynek nyitott fedele láttatni engedi a borzalmas tüskéket, melyeket úgy terveztek, hogy azok a fedő súlya alatt szép lassan a ládában fekvő áldozat húsába mélyedjenek. Amint belépsz a helyiségbe abból a szobából, ahonnan ide érkeztél, egy panaszos hang nyöszörögve könyörögni kezd:

– Segítség! Segíts kérlek!

Ha visszatérsz az előző helyiségbe, lapozz a **227**-re. Ha elhagyod a kínzókamrát, és felmész a kőlépcsőn, ami egy hangszigetelt ajtóhoz vezet, lapozz a **197**-re.

320.

Leroskadsz a fal mellett, és úgy teszel, mintha megrémültél volna. Közben az erszényedben kutatsz, majd így szólsz:

– Kegyelem… kegyelem, nagyuram. Van valamim a számodra.

Aztán előhúzod a varázsitalt, és egyetlen korttyal lenyeled (húzd le a *Kalandlapodról*). Abban a pillanatban a láthatatlan harcos láthatóvá válik előtted. Nem más ő, mint egy renegát Törpe, aki egy hegyes végű szöges buzogányt tart a kezében.

Renegát Törpe	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha nyersz, találsz nála 4 Aranyat. Lapozz az **59**-re.

321.

A lejtőkön mindenfelé csontokat kezdesz felfedezni, teljes csontvázakat, vagy különálló darabokat. A legtöbb állati eredetű, de néhány nyilvánvalóan embertől vagy legalábbis emberszerű teremtménytől származik. Várjunk csak! Ott az egyik csont megmozdult! Vagy mégsem? Lehet, hogy az a kézfej ott végigcsúszott a földön és egy csuklóhoz kapcsolódott? Ha a völgy végében, éppen előtted álló kunyhó romjaihoz rohansz, lapozz a **351**-re. Ha maradsz ahol vagy, és szembeszállsz a csörömpölő emberi csontvázak hordájával, melyek már elkezdtek körülötted gyülekezni, lapozz a **124**-re.

322.

A Kovabőrűek nem igazán tudják, mitévők legyenek veled. Nem szolgái a gonosznak, és érzik rajtad, hogy te sem vagy az. Szerencsédre a vének között többségben van az a vélemény, hogy valószínűleg valamiféle küldetésen lehetsz, mégpedig ősellenségük, Arachnos ellen. Ünnepélyesen megajándékoznak a törzs egyik legértékesebb totemével: egy ősrégi ébenfa egy ága ez, mely körülbelül harminc centiméter hosszú, és egyik végéből egy ezüst hexagram áll ki. A hexagramba a 158-as számot vésték (jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*). A Kovabőrűek ezután kivezetnek a biztonságot nyújtó szurdokjukból, és végignézik, ahogy továbbindulsz. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **16**-ra.

323.

– Nem – mondod –, megbeszélt találkozóm az nincs, helyette van ilyenem… – ezzel felmutatsz 2 Aranyat.

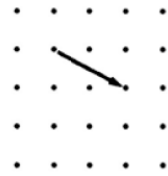
Az őr szeme mohón villan, és óvatosan kinyitja a kaput, épp csak annyira, hogy beférj rajta. (Húzz le 2 Aranyat a *Kalandlapodról.*) A pénzt eltünteti valahová a ruhája alá, és visszabújik a bódéjába, miközben te átvágsz az udvaron. Ha lopakodva azon az ösvényen mész tovább, ami megkerüli az épületet, amíg a portás nem figyel, lapozz a **183**-ra. Ha merészen a kúria főbejáratához lépdelsz, lapozz a **155**-re.

324.

A mérgező gázok hatására szédülni kezdesz, és álmosnak érzed magad, végül összeroskadsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, akkor sikerül a barlang falához támolyognod. Ha nem vagy szerencsés, belezuhansz a lávatóba, és szörnyű véget ársz. Ha még mindig életben vagy, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a füst okozta hatások miatt. Lapozz a **15**-re.

325.

Az ajtó kivágódik, és egy föld alatti barlang tárul fel mögötte, melyet fali tartókban lévő, füstölgő fáklyák világítanak meg. Két hatalmas, szarvakkal ékesített, kecskeszerű fekvő szoborral találod szembe magad. Mindkét szobor mellett egy alagút bejárata van. A bal oldali szobron a következő ábra látható:



A jobb oldalin pedig ez az ábra:

Ha a bal oldali járatot választod, lapozz a **383**-ra; ha a jobb oldalit, lapozz a **71**-re.

326.

Miután az ajtó csikorogva feltárul, belépsz rajta a túloldalán lévő alagút félhomályába. Az ajtó becsapódik mögötted, így most teljes sötétség vesz körül. Ha van nálad Gyújtós és Kova, valamint némi Olaj, készíthetsz egy kezdetleges lámpást magadnak. Nem kell ilyet készítened, ha van nálad egy igazi Lámpa. Egyéb esetben, mindaddig, amíg a szöveg nem utal arra, hogy ismét jól megvilágított helyen vagy, le kell

vonnod ideiglenesen 1 ÜGYESSÉG pontot magadtól… már ha egyáltalán újra eljutsz egy megvilágított helyre. Jórészt tapintásodra hagyatkozva haladsz tovább, míg végül egy elágazáshoz érkezel, amiből egy járat balra vezet tovább. Orrfacsaró bűz érkezik abból az irányból. Ha arra indulsz, lapozz a **153**-ra. Ha inkább egyenesen mész tovább, lapozz a **94**-re.

327.

– Kutya? – kérdi az Ogre, miközben zavarodottság ül ki a képére. – De a mesternek nincsenek is kutyái! – Azzal előhúzza övéből a kétfejű csatabárdját, és sebesen feléd csörtet az ösvényen. Alig van idődd lábra állni, és előrántani a kardod. Lapozz a **397**-re.

328.

Hirtelen ötlettől vezérelve a földhöz vágod a csúszós olajat tartalmazó fiolát, épp a Troll-Ork lépteinek irányába. Ellenfeled elveszti az egyensúlyát, és keményen a földbe csapódva elesik, ahol aztán könnyedén végzel vele. Húzd le a Fűzfamag olajat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **181**-re.

329.

Ahogy kilépsz a bárból, néhány profi útonálló, akik kifigyelték, hogy mennyit nyertél, kirabolnak. Ellopnak tőled 2 adagot az Élelmiszerkészletedből és 8 Aranyat, mielőtt még a kardoddal elzavarhatnád őket. Végezd el a szükséges módosításokat a *Kalandlapodon*, majd lapozz a **388**-ra.

330.

Ez a fajta gomba rendkívül tápláló: állítsd vissza ÉLETERŐ pontodat a *Kezdeti* értékére. Sajnos azonban elég ritka fajta is egyben, így hát sikerült megenned az összeset, ami elérhető közelségben van. Ha most meg akarod kóstolni a zöld pettyes gombát is, lapozz a **245**-re. Ha a kék pettyesből ennél, lapozz a **136**-ra. Ha inkább folytatod utad, lapozz a **69**-re.

331.

Találkoztál már a kertésszel? Ha igen, lapozz a **32**-re; ha nem, lapozz a **128**-ra.

332.

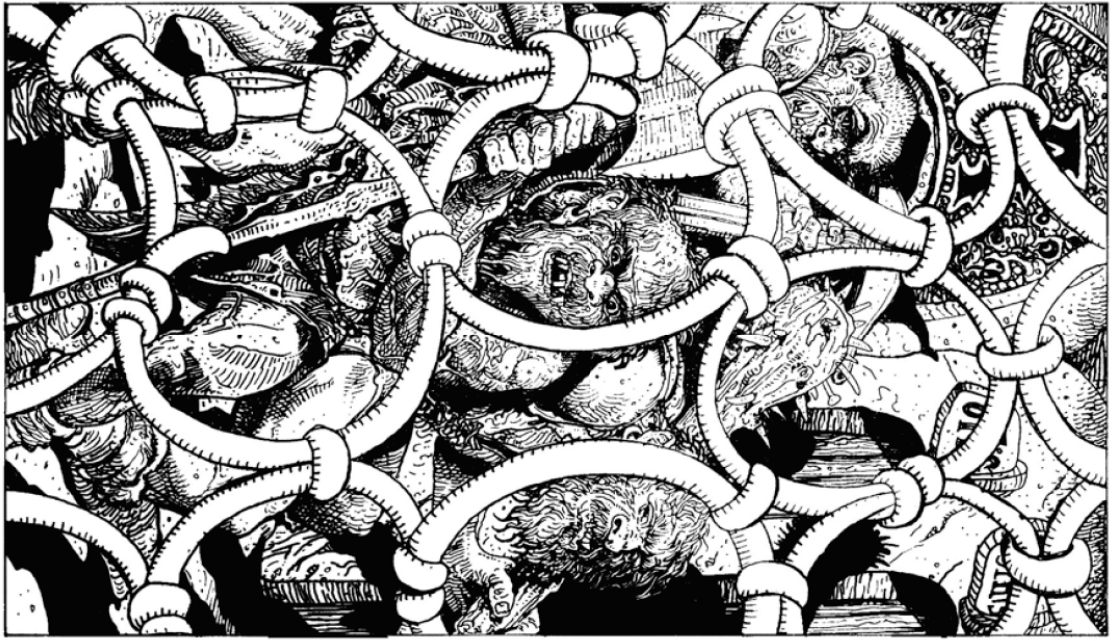
Ha SZERENCSE pontjaid száma jelenleg 6 vagy több, lapozz a **162**-re. Ha kevesebb, semmi sem történik. Ebben az esetben lapozz a **253**-ra, és próbálkozz újra.

333.

Belefújsz a Sípba, ezzel jelzed nekik, hogy beleegyezel, és követed őket. Biztonságban kivezetnek a mocsár északkeleti nyúlványain keresztül. Lapozz a **281**-re.

334.

Ha megpróbálsz vállal nekirohanni a cölöpnek, hogy kidöntsd, dobj három kockával. Ha a dobott számok összege ugyanannyi, vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontod, sikerrel jártál. Ha kardoddal próbálod átvágni az oszlopot, dobj két kockával, és a sikerhez a dobott számok összegeként ugyanannyit, vagy kevesebbet kell kapnod, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma. Eldöntheted, hogy melyik megoldást választod. Ha sikeres vagy, lapozz a **65**-re. Ha nem, lapozz vissza a **361**-re, és folytasd a küzdelmet.



335.

Az ajtó csendesen félresiklik, rajta keresztül egy jól megvilágított járatba lépsz be. Továbbmész benne, de hamarosan meghallod a zajt, ami arra utal, hogy valamivel előtted jó sok katona lehet. Nemsokára meglátod a fényt is, mely abból a hatalmas barlangból jön, ahová a katonák tábort vertek. Mindezek miatt, mikor a bal oldalon egy újabb kanyarhoz érsz, úgy döntesz, hogy arra mész tovább. Egy rövid folyosóra érkezel, mely végén óriási, duplaszárnyú ajtók egész kis kiállítását találod. Az ajtók visszataszító faragása és az ezekből összeálló A betű motívumai semmi kétséget nem hagynak afelől, hogy ez a járat Arachnos különböző kamráiba vezet. Három további ajtó is van még a folyosón, melyek fölé egy-egy, falból kiálló névtáblát helyeztek. A névtáblákon az „Ophis", „Otus" és az „Oman" nevek szerepelnek. Otusszal már találkoztál, a másik kettő az ő Fél-óriás testvére lehet.

Mindezt egy vastag acélhálón keresztül látod, melyhez kötelekkel kapcsolódnak a mindhárom ajtó felett elhelyezett csengettyűk. Nincs lehetőséged átjutni rajta, csak úgy, hogy ha magadra vonod a három Fél-óriás figyelmét. Bátran megrángatod a rácsot, ezzel megszólaltatva a csengőket, majd vársz. Mindhárom teremtmény szinte semmi idő alatt terem kinn a szobájából. Hatalmasak! Duzzadó izmok meredeznek a karjaikon, mellizmaik mintha át akarnának törni bőrmellényükön. Az egyik egy szekercével, a másik egy számszeríjjal, a harmadik egy szegecses bunkóval matat. Otus rád mered a fémhálón keresztül. Ha egy „A" jellel ellátott sisakot viselsz, lapozz a **396**-ra; ha nem, lapozz a **19**-re.

336.

Ugyan sikerül megsebesítened a mereven bámuló Troll-Orkot, de aztán azonnal megperdül, hogy védekezzen meglepetésszerű támadásod ellen.

Troll-Ork	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 4

Ha a harcnak még nincs vége a második Harci Kör után, lapozz a **309**-re. Ha győzöl, lapozz a **27**-re.

337.

Átnyomakodsz a tömegen. Az emberek – ámuldozva véghezvitt hőstetteden – utat engednek neked. Azok, akik még nem ismernek, társaiktól kérdezgetik neved. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Menet közben elkapod a csapos tekintetét, aki fejével magához int. Ha odamész hozzá, hogy megtudd, mit akar, lapozz a **23**-ra. Ha továbbmész, lapozz a **384**-re.

338.

A csontvázak azonnal őrjöngeni kezdenek, amint meglátják Arachnos jelét, a sötét úrét, aki rabszolgává tette őket, majd megölette mindüket. Darabokra szaggatnak. Miután a varjak és a dögevők végeztek, a te csontjaid is a domboldalon fognak virítani.

339.

Mivel nem látod ellenfeled, Támadóértéked csökkentened kell 2-vel ezen csata idejére, természetesen az esetlegesen eddig összegyűjtött ÜGYESSÉG pontjaidban elszenvedett veszteségek mellett. Csak ellenfeled légzésének és mozgásának zajára adott villámgyors reakcióid menthetnek meg.

Láthatatlan Harcos ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha véletlenül sikerül nyerned, lapozz az **59**-re.

340.

Biztonságban visszalopakodsz a ház elülső oldalához. Semmi sem moccan az udvar túloldalán lévő őrbódéban, miközben lenyomod a bejárati ajtó kilincsét. Az ajtószárny csendesen fordul el a jól olajozott pántokon. Lapozz a **197**-re.

341.

Leereszted a vödröt, majd a kútkereket forgatva felhúzod, immár teli tiszta vízzel. Belemeríted a markod, és óvatosan szürcsölsz egyet belőle. A víz friss és hűs – és lappangó méreg, melynek hatása a kalandod során csak később fog jelentkezni. Írd fel a *Kalandlapodra* a KÚT szót, majd lapozz a **42**-re.

342.

Két Mocsári Szellem alakja dereng fel a ködben. Az egyikük szeme zölden, míg a másiké vörösen izzik. Mágiát használnak, hogy fegyvereik – egy ezüst dárda és egy rúnákkal telerótt kard – valódi, szilárd alakot öltsenek, aztán feléd lebegnek, hogy rád támadjanak velük. Ha van nálad pajzs, egyesével kell megküzdened velük. Ha nincs, egyszerre kell harcolnod ellenük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mocsári Szellem	7	8
Második Mocsári Szellem	7	8

Ha legyőzted őket, ámulattal telve figyeled, ahogy először szellemalakjuk, aztán fegyvereik is beleolvadnak a ködbe. Lapozz a **214**-re.

343.

Egyetértenek abban, hogy bárcsak lenne valami kis közük a bányászathoz, mivel az sokkal jövedelmezőbb és biztonságosabb, mint a halászat. Sajnos azonban semmi érdemleges információval nem tudnak neked szolgálni. Ha most elmész a piactérre, lapozz a **150**-re. Ha nyugati irányban haladva elhagyod a várost, hogy az emberrablók keresésére indulj, lapozz a **200**-ra.

344.

Félúton jársz lefelé, amikor egy vad Troll-Ork ront ki fedezékéből, és a lejtőn feléd iramodik. Lándzsáját a hóna alá szorítva tartja, készen rá, hogy felnyársaljon vele. Ha van nálad Fűzfamag-olaj, lapozz a **328**-ra. Ha nincs, lapozz a **223**-ra.

345.

A hatalmas kőgolyó elől rohansz a vízmosásban, de az idő, amit arra vesztegetsz el, hogy valahol egy rejtekhelyet találj előle, elég ahhoz, hogy beérjen. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **146**-ra.

346.

A mocsár végtelennek tűnik számodra. Már számolatlan óra telt el az alatt, hogy továbbvonszoltad magad. Csupán néhány órácskát csentél el, időről-időre görcsös álomba merülten. Mindeközben úgy tűnik, mintha a fényviszonyok sosem változnának ebben a kísérteties ködben. Észreveszed, hogy miközben igyekeztél kikerülni a mocsár legkellemetlenebb területeit, fokozatosan nyugat felé kanyarodtál. Ha nem változtatsz ezen az irányon, lapozz a **281**-re. Ha korrigálod haladásod irányát, lapozz a **73**-ra.

347.

Csak néhány csepp sav fröccsen a szemedbe. Csökkentsd Támadóerődet 2 ponttal a csata idejére.

Köpködő Vipera ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 4

Ha nyersz, továbbsietsz egészen a folyó egy olyan pontjáig, ahol át lehet gázolni a túlpartra. Ha itt át akarsz kelni a folyón, lapozz a **14**-re. Ha inkább továbbmész délnek, lapozz az **58**-ra.

348.

Az ajtó túloldalán lévő meredek lépcsők meglepnek, megbotlasz, és legurulsz rajtuk. Arachnos kovácsműhelyébe érkeztél, melyet egy valóban nagydarab Ogre üzemeltet, és akinek figyelmét felkeltette zajosra sikerült belépőd. Előránt egy frissen edzett kardlapot a földön lévő tartóból, és rád ront vele.

Ogre kovács ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 12

Ha nyersz, a haldokló Ogre hanyatt esik, feldöntve egy egész olvasztótégelyt, melyben forró, folyékony fém van. Az Ogre kínok között hal meg, az olvadt acél végigfolyik a padlón, nem hagyva számodra más lehetőséget, mint kimenekülni a műhely ajtaján át. Csak annyi időd van, hogy ha akarod, felkaphatsz egy Sisakot, melyen egy „A” betű látható. Ha a járat végén aztán balra akarsz fordulni, lapozz a **176**-ra. Ha jobbra mész tovább, lapozz a **82**-re.

349.

Amikor egy kisebb tűzgolyó száguld végig az alagútban, pont az arcod felé semmi védelmed nincs. Karodba temetve véded az arcod, de még így is vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **199**-re.

350.

A tűz füstjének szaga tovább erősödik. Aztán meghallod, amint valaki dallamtalanul fütyörészik. Amennyiben még óvatosabban továbbhaladsz előre, lapozz a **254**-re. Ha nyomaidat követve visszamész, megkerülöd a kertet, és annak másik oldalára mész át, lapozz a **308**-ra.

351.

Dobj két kockával! Ha a dobott számok összege ugyanannyi, mint a jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, sikeresen eljutsz a romos házhoz. Ha a dobott érték nagyobb, mint ÉLETERŐ pontod, a csontvázak elkapnak a nyílt terepen, és pillanatok alatt darabokra szaggatnak. Ha eléred az épületet, ott legalább az ajtóba állva védekezni tudsz, mivel csak egymás után, egyesével férnek hozzád. A csontvázak rozsdás szerszámokkal vannak felfegyverkezve, melyeket a farm körül szétszórva találtak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Csontváz	6	5
Második Csontváz	6	4
Harmadik Csontváz	6	4
Negyedik Csontváz	6	5

Amint legyőztél négy csontvázat, a maradék furcsán közömbössé válik; karjaik élettelenül hullanak oldaluk mellé, fegyvereik csörömpölve a földre esnek, majd csontkupacokat alkotva összeesnek a macskaköves udvaron. Ha átkutatod a romos házat, lapozz a **391**-re. Ha északnak indulsz, fel a völgy végén lévő emelkedőn, lapozz a **263**-ra. Ha pedig délnek indulsz, lapozz a **355**-re.

352.

A vének kunyhójába visznek. Az őrök keményen hátracsavarják a karodat, a torkodhoz egy kést tartanak, és közben átkutatják a holmidat. Ha találnak nálad egy medált, melyen van egy „A” betű, lapozz a **400**-ra. Ha nincs nálad ilyen, lapozz a **105**-re.

353.

A késes játék, amit Fang-zennel játszottál, magára vonta a kocsma legtöbb kuncsaftjának figyelmét. Beleértve néhány határozottan kellemetlen fajtájúét is, olyan kalandozókét, akik simán hátba döfnének egy mérgezett pengével egy védtelen Elfet. Látták, amint Fang-zen átadja neked a levelet, és igencsak szeretnék megkaparintani azt maguknak. Ketten közülük elállják az utad kifelé menet. Meg kell küzdened mindkettőjükkel, egyszerre.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Gengszter	6	8
Huligán	7	9

Ha legyőzted őket, lapozz a **337**-re.

354.

Kardod valami életfontosságú szervbe vághatott bele, mivel hirtelen fekete vér színezi el a vizet. Kiszabadultál, így visszamászol a zsombékra. Lapozz vissza a **221**-re, és folytasd veszélyes utazásod.

355.

Nem sokkal később egy kúthoz érsz. Egy pad áll mellette, melyen – hálát adva a sorsnak – megpihensz. Annak ellenére, hogy a kút láthatóan nagyon régi, teljesen tisztának és rendezettnek látszik, mintha valaki gondosan karban tartaná. Láncán fa vödör lóg. Valójában nem csak szomjas vagy, de a kulacsodat is fel kellene töltened. Ha iszol a kútból, lapozz a **341**-re. Ha nem, lapozz a **42**-re.

356.

A folyosón gyalogolsz, mikor hirtelen térdig belesüllyedsz a padlóba. Rémület vesz rajtad erőt, amikor meglátod, hogy a „padló" milliónyi szürke féregből áll, melyek tökéletesen álcázták magukat az alagút falát alkotó kő színének felvételével. Miután felzavartad őket, heves mozgolódásba kezdenek. Vergődésed hatására egyre lejjebb süllyedsz a férgek tömkelegében. Felbuksz, és szád megtelik undorító tekervényes testükkel. Nem kapsz levegőt…

357.

Most mehetsz a piactérre vagy a dokkok környékére. Ha a piacra mész, lapozz a **150**-re. Ha pedig a dokkokhoz nézelődni, lapozz a **171**-re.

358.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **375**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **293**-ra.

359.

Miközben visszafelé tartasz Arion szegényebb negyedei felé, hirtelen kezd összeállni az egész. Arachnos, az Életrabló ismét valami rosszban sántikál. Évszázadokkal ezelőtt, Khul északkeleti csücskében állt egy virágzó kereskedőváros, Faleha. Arachnos fokozatosan magához ragadta a város bevételeit. Nem a pénzügyi bevételek érdekelték igazán, habár szüksége volt erre is azért, hogy az egyre több és több szolgáját, segédjét, illetve a seregét pénzelni tudja. Arachnos a Káosz teremtménye. Amerre csak jár, el kell hintenie a Káosz és a Gonosz magvait és – ellentétben azokkal a gonosztevőkkel, akikkel eddig összefutottál kalandjaid során – elég intelligens ahhoz is, hogy igen kifinomult terveket szövögessen a gonoszság terjesztése érdekében. Úgy tűnik, hogy szemet vetett Arionra is mostanában. Manipulálni akarja az aranykereskedelmet mindaddig, amíg Arion elég nagy területét nem tartja a kezében ahhoz, hogy Jonthane királyt térdre tudja kényszeríteni. Nincs kétség afelől, hogy tervei nem érnek véget azzal, hogy Khul északi részét sikerül irányítása alá vonni: azt tervezi, hogy létrehozza a Gonosz Birodalmát. Nincs több vesztegetni való időd. Elhatározod, hogy véget vetsz ezeknek az aljas terveknek. Elindulsz nyugat felé, ki a városból, hogy találkozz az emberrablókkal. Lapozz a **200**-ra.

360.

Elég közel jutsz, hogy halljad a bent zajló heves vita hangjait, de mivel nem érted a nyelvet, nem jutsz vele sokra. Úgy saccolod, hogy talán ha tíz Kovabőrű van odabenn. Ha belépsz az ajtón, és rájuk támadsz, lapozz a **166**-ra. Ha az egyik kunyhóhoz mész, lapozz a **198**-ra. Ha felkapsz a tábortűzből egy égő faágat, és a vének kunyhójának nádtetejére dobod, lapozz a **11**-re. Ha inkább kilopakodsz a faluból, lapozz a **302**-re.

361.

Létezik az Orkoknak egy olyan fajtája, melynek tagjai csak nyirkos, árnyékos helyeken élnek – például föld alatti tavak közelében vagy olyan mocsarakban, mint ez is. Kis településeket építenek maguknak a mocsár szintje feletti, cölöpökön álló, durván összetákolt kunyhókból. Nyers halat és minden olyan kisebb állatot elfogyasztanak, amit meg tudnak ölni. A sűrű ködben épp egy ilyen településbe botlasz, még az előtt, hogy ráébrednél, hol jársz. Szerencsére a legtöbb harcos épp távol van vadászni, de két Mocsári Orkkal azért még meg kell küzdened, ráadásul egyszerre.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mocsári Ork	7	8
Második Mocsári Ork	7	7

Amint 4 vagy több ÉLETERŐ pontot vesztesz e küzdelem során, lapozz a **43**-ra. Ha győztél, lapozz a **296**-ra.

362.

A legelöl álló csontváz állkapcsa néhányszor nyikorogva kitárul és összezárul: beszélni próbál hozzád sok év némaság után. Végül a szavak lassan összeállnak, de olyan nagy erőfeszítésbe kerül ez neki, hogy azon találod magad, te is a csontvázzal együtt, tátogva formálod ajkaiddal a szavakat, mintha csak azt szeretnéd elérni, hogy megfelelően ejtse ki azokat.

– Mit érünk mi ezzel, idegen? – krákogja. – Bolond vagy, de nem gonosz. Elmehetsz.

363–365

A csontvázhorda megáll, nem közelednek tovább feléd, hanem hagynak továbbmenni utadon. Ha át akarod kutatni a romos házat, lapozz a **391**-re. Ha elmész mellette észak felé, lapozz a **263**-ra. Ha visszafordulsz, és délnek indulsz, lapozz a **355**-re. Ha nálad van az Igazságkő, kipróbálhatod az erejét a csontvázsereg vezetőjén, mielőtt továbbállsz. Ha így teszel, lapozz a **78**-ra.

363.

Dobj két kockával! Ha a dobott számok összege ugyanannyi vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **260**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **336**-ra.

364.

Meglepetten néznek egymásra.

– Azt hittem, hogy mindenki tudja, hogy a Hajnalszigeteken lehet ilyen gyöngyöket találni – mondja az egyikük, aztán a csoport szétszéled, miközben tagjai a tudatlanságodon nevetgélnek.

Ha még szükségét érzed, hogy elmenj a piacra, lapozz a **150**-re. Ha nyugat felé indulva elhagyod a várost, hogy felkutasd az emberrablókat, lapozz a **200**-ra.

365.

A fűcsomók és a csermelyek a láp ezen részén kezdenek szörnyen ismerősnek tűnni. Lehet, hogy körbe-körbe vándorolsz? Ha ezt megelőzően már voltál itt két alkalommal, lapozz a **288**-ra. Ha nem, akkor lapozz az **55**-re vagy a **342**-re vagy a **76**-ra.

366.

Az épület sarkához érsz, és alaposan végigkémleled a ház teljes hátsó részét. Egy sima, jól kitaposott ösvény vezet végig a hátsó kert teljes hosszában, mely bizarr módon halott madarak csontvázaival van teleszórva. Nem tudod, mit is kezdj a látvánnyal. A földszinti helyiségek ablakai alaposan be vannak zárva, így csupán két lehetőség marad a behatolásra. Ha felmászol az egyik öreg borostyánbokron, és egy fenti ablakot betörve akarsz bejutni, lapozz a **38**-ra. Ha pedig kinyitod a csapóajtót, ami jól láthatóan a pincébe vezet, lapozz a **242**-re.

367.

Az már egyszer biztos, hogy a kormányos messzire visz innen. Ellebegsz a hajón a ködbe, és soha többet nem lát téged viszont senki.

368.

A meredek szirtfallal végig a bal oldaladon haladsz tovább nyugat felé a nap mozgását követve. A nap már mélyen jár, alacsonyan van a horizont felett előtted, mikor egy elágazáshoz érkezel. Ugyanaz a földcsuszamlás – melynek eredménye a tőled balra lévő szirtfal is – kialakított egy második vízmosást is, mely a szirtfallal párhuzamosan fut és enyhén lejt. Ha ebben a vízmosásban mész tovább nyugatra, lapozz a **25**-re. Ha inkább elmész mellette kissé észak felé tartva, lapozz a **292**-re.

369.

Az őrök elmennek abba a bárba, ahová küldted őket, és ellenőrzik, amit mondtál, de senki sem ismer bárkit is ezzel a névvel, és nem is hasonlít senki arra az alakra, akit csak homályosan tudtál körülírni. Úgy döntesz, ideje nyugovóra térni. Lapozz a **388**-ra.

370.

Otus zsebre vágja a szimbólumot, majd int Ophisnak. Hátat fordítasz, hogy menekülj, de a számszeríjból kilőtt lövedék átdöfi a szívedet. Kalandod itt véget ér.

371.

Csak felszínesen szunyókálsz, így azonnal meghallod, amikor egy kiéhezett szürkefarkas közelít. A nálad lévő étel illata csalta ide. Szemében vörösen csillan a tűz fénye, és biztos, hogy könyörtelenül fogja védeni zsákmányát, mivel éhes kölykei a kotorékban már izgatottan várják anyjuk visszatértét.

Szürkefarkas ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, az éjszaka további részét görcsös álomba szenderedve töltöd, és reggel elindulsz, hogy megpróbáld ismét megtalálni Otus nyomát. Lapozz a **216**-ra.

372.

Könnyedén érsz földet az alagútban… ahol sikerült aktiválnod egy csapdát: egy nagy sziklatömb zuhan le előtted, elzárva a járatot, valamint rád szabadítva egy darázsrajt. Kirohansz az alagútból, de vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot kegyetlen fullánkjaik miatt. Mi több, a darázsraj továbbkerget az üregben lefelé, így nem tudsz a következő oldalalagútba bejutni. Lapozz a **210**-re.

373.

Már egy ideje követed a folyót, mikor apró mozgolódás vonja magára a figyelmed a tőled balra lévő bokrok között. Odafordítod a tekinteted, ami pontosan megfelel annak a reakciónak, amire a Köpködő Viperáknak szükségük van áldozataik leterítéséhez. A hatalmas kígyó egy nagy savköpetet repít a szemed felé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **347**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **127**-re.

374.

Ha a járatban nekiiramodva megrohamozod ellenfeledet abban reménykedve, hogy sikerül ledöntened a lábáról, lapozz a **380**-ra. Ha kardoddal a hang irányába csapsz, lapozz a **74**-re. Ha inkább megpróbálsz felmászni a mágikus aknán, amin keresztül ide jöttél, lapozz a **152**-re.

375.

Ujjaid szilárd fogást találnak a feletted lévő lépcsőfokon, míg mögötted vagy fél tucat hatalmas kőtömb zuhan alá, áttörve a padlót egészen le a pincéig. Ha jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma 14 vagy több, lapozz a **49**-re; ha kevesebb, lapozz a **293**-ra.

376.

Kirontasz az ajtón, vissza a falu főterére. Most már el tudsz menekülni a faluból, de a kifelé vezető utad során meg kell küzdened két Kovabőrűvel, egyesével, egymás után. Vonj le 1 pontot Támadóerődből e két harc idejére, mivel a szemed még mindig szúr és könnyezik a füsttől.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kovabőrű	6	6
Második Kovabőrű	6	5

Ha legyőzted őket, lapozz a **302**-re.

377.

Ha van Pajzsod, lapozz a **26**-ra; ha nincsen, lapozz a **349**-re.

378.

Kiöntöd az összes pénzed a három Fél-óriás elé a földre, majd Ophisra nézel, és azt mondod:

– Oman adta nekem ezt a pénzt, amit tőled lopott.

Ophis arca elsötétül a dühtől. Ha több mint 10 Arany fekszik a földön, lapozz a **248**-ra. Ha 10 vagy annál kevesebb, lapozz a **143**-ra.

379.

Egy völgyön gyalogolsz keresztül, mely peremén kopár dombok emelkednek. Az a határozott érzésed támad, hogy már jártál itt ezelőtt, esetleg ez is csak egy lapályos földdarab, ami épp úgy néz ki, mint a többi hasonló ilyen terület. A nap a jobbodon magasra emelkedik, de nem tudja elűzni a szívedből a félelmet azzal kapcsolatban, hogy milyen veszedelem állhat még előtted. Ha továbbmész, lapozz a **321**-re. Amennyiben inkább visszafordulsz, lapozz a **355**-re.

380.

Erre nem számított. Testeddel keményen nekivágódsz, és mindketten a földre zuhantok. Felkászálódsz – most már tudod merre van –, és abba az irányba fordulsz. Lapozz a **339**-re.

381.

Mindaddig, amíg ez a Pajzs nálad van, az elkövetkező csaták során csak minden második elvesztett Harci Forduló után kell csökkentened ÉLETERŐ pontodat. Azonban előfordulhat az is, hogy a pajzsod bizonyos esetekben akadályozni fog. Lapozz a **357**-re.

382.

Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért eddig sikerült túlélned a Halálmocsarat. Az éjszaka lassan alászáll, miközben egy kisebb dombocskához közelítesz. Van valami a tetején, mintha egy kőkupac lenne. Ha megvizsgálod, lapozz a **139**-re. Ha inkább figyelmen kívül hagyod, lapozz a **144**-re.

383.

Lándzsák ugranak elő a padlóból, a falakból és a plafonból, majd minden irányból átdöfnek. Kegyes gyorsasággal ér a halál.

384.

Ha elindulsz nyugat felé, ki a városból, hogy nekikezdj megbízatásod végrehajtásának, lapozz a **200**-ra. Ha inkább maradsz még egy kis ideig Arionban, lapozz a **222**-re.

385.

Egy létrát látsz a kunyhó alatt, ami a padló közepében lévő nyíláshoz vezet fel. Ahogy felmászol rajta, egy Ork nőstény forró mosogatólevet borít a fejedre és a vállaidra (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha továbbmászol felfelé a létrán, lapozz a **110**-re. Ha visszamászol a földre, és egy másik kunyhóval próbálkozol, lapozz a **6**-ra. Ha elhagyod a települést, és északra mész tovább, lapozz a **207**-re. Ha nyugati irányba indulsz, lapozz a **34**-re.

386.

A táborhely nem sokkal távolabbra, délkeleti irányban fekszik. Őröket nem látsz sehol, és úgy tűnik, hogy csak az a két Feketeszívű tartózkodott itt, akiket megöltél. Nem találsz semmi különösen érdekes dolgot itt. Úgy döntesz, nem veszel magadhoz még az ételükből sem, ami kinézetre és szagra is elég visszataszítónak tűnik számodra. Felfigyelsz azonban egy törött kődarabra, amin egy „S" jel látható, de azt nem tudod, mi célt szolgálhat. Elhagyod a tábort, és visszamész a folyópartra. Ha továbbmész délre, lapozz a **373**-ra. Ha inkább északnak mész, lapozz a **68**-ra.

387.

Valami nyálkás dolog igencsak szorosan tekeredik a bokádra. Odadöfsz kardoddal, de a valami elkezd lefelé húzni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy lapozz a **354**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **61**-re.

388.

Visszatérsz éjszakára a hajódra. A kora reggeli órákban két halhoz hasonlító alak húzza fel magát a hajó peremén. A Skarlát Gyöngyök szent tárgyak a Pelagineeknek, és egy fosztogató csapatot küldtek rád, hogy visszaszerezzék azt az egyet, amit (legalábbis ők így gondolják) „elloptál" Takioról. Törvényeik szerint az ilyen tettet halállal kell büntetni. A Pelagine egy kétéltű faj, melynek tagjai egyaránt otthon érzik magukat a szárazföldön is és a víz alatt is. A halszerű fejük ellenére rendkívül ravasz és intelligens lények, és a pikkely, ami emberszerű testüket fedi olyan, mint a páncél. Minden egyes általad megnyert Harci Körben csak 1 ÉLETERŐ pontnyi sebzést tudsz rajtuk ejteni (hacsak nem használod a SZERENCSÉD). A hím példánynál egy háromágú szigony van, míg a nőstény egy korall markolatú tőrt dobál egyik kezéből a másikba. A kabinod elég keskeny, így egyszerre csak egyikük tud megközelíteni.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Hím Pelagine	7	8
Nőstény Pelagine	6	5

Ha győzöl, úgy döntesz, hogy az éjszaka hátralévő részét ébren töltöd. Ha reggel elhagyod Ariont, hogy Telessa elrablói után kutass, lapozz a **200**-ra. Ha még egy kicsit tovább akarsz maradni a városban, lapozz a **117**-re.

389.

Óvatosan közelítenek hozzád, miközben gyanakodva oda-oda pillantanak hüvelyében nyugvó kardodra. Azt gondolod magadban, hogy biztos lesz majd

ennél jobb alkalom a szökésre, így hát hagyod, hogy bekössék a szemed, összekötözzenek, és az innen néhány kilométerre fekvő falujukba vonszoljanak. Ez a körülbelül harminc kunyhóból álló csoportosulás egy sziklahasadék végében található, melyet egy keskeny átjárón keresztül lehet csak megközelíteni, így könnyű megvédeni. Ahogy megérkeztek a faluba, a szemfedődet eltávolítják, és egy nőkből és gyerekekből álló, kíváncsi tömeg közepén találod magad. Összevissza fecsegnek egy erősen orrhangú nyelven, melyet még soha életedben nem hallottál. A férfiak egy, a falu központi terén felállított oszlophoz vonszolnak, és odakötöznek hozzá. Amikor a nappal átadja helyét az éjszakának, egy nagy tábortüzet gyújtanak a közeledben. Az emberek szétszóródnak, hogy elköltsék a vacsoráikat, csupán két férfit hagytak hátra, hogy őrködjenek feletted. Azt is észreveszed, hogy a falu öregjei egy közeli nagyobb kunyhóba gyűlnek össze. Ha kihasználod ezt az alkalmat, és megpróbálsz megszökni, lapozz a **316**-ra. Ha tovább várakozol, lapozz a **160**-ra.

390.

Ahogy előrelépsz, hogy gyáva támadásoddal bevidd csapásod, Fang-zen egyik társa elgáncsol, egy másik a kezedre lép (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot), a harmadik pedig fejbe vág a bunkójával (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Mikor visszanyered az eszméleted, már egész más emberek ülnek az asztalnál, és Fang-zent sem látod sehol. Kitámolyogsz a fogadóból, bűzölögve az olcsó sörtől, amitől a kocsma padlója is nedves. Ha most nyugat felé elhagyod Ariont, lapozz a **200**-ra. Ha pedig inkább egy másik kocsma felé veszed az irányt, lapozz a **222**-re.

391.

Megzavartad annak a rettenetnek a nyugalmát, ami bevackolta magát a romok közé. Azon rettenetét, ami miatt ez a rengeteg csontváz szanaszét hever a domboldalon. Arachnos egykor legbizalmasabb szolgája oly erőre tett szert, hogy Arachnos elküldte ide, hogy vigyázza birodalmának határát. Azóta borzasztóan elhízott és ellustult, és most már azt utálja a legjobban, ha megzavarják a pihenését. A Tantaflex kitekeredik csápjai öleléséből, és kivonaglik az alagsorból abba az irányba, ahol te épp egy konyhaszekrényt kutatsz át. Egy halk cuppanó hangra figyelsz fel, megfordulsz, hogy szembetaláld magad a teremtménnyel, ami mintha egyenesen a legborzasztóbb rémálmodból lépett volna elő. Csápok nőttek ki onnan, ahol a vállainak kellene lenniük, úszóhártyás lábai tocsognak az alagsorban lévő pocsolya sarától. Csőrszerű szája felett elhelyezkedő szemeivel szúrós tekintettel mered rád. Testére másoktól származó, szakadozott ruhadarabok tapadnak, és az összegyűjtögetett, rothadó hús bűze lengi körbe. Mire elfordulnál a szekrénytől, amit át akartál kutatni, már elzárta előled az összes lehetséges kijáratot a csápjaival, így hát meg kell vele küzdened.

Tantaflex ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Abban a rendkívül valószínűtlen esetben, hogy sikerül megölnöd, és ezáltal visszanyerve a szabadságod kijutnod az épületből, továbbmehetsz innen. Ha északi irányba indulsz el, fel a völgy végében lévő emelkedőn, lapozz a **263**-ra. Ha visszafordulsz, és déli irányba tartasz, lapozz a **355**-re.

392.

Az őrök elmennek abba a bárba, ahová küldted őket, és ellenőrzik, amit mondtál, de senki sem ismer bárkit is ezzel a névvel, és nem is hasonlít senki arra az alakra, akit csak homályosan tudtál körülírni. Úgy döntesz, ideje nyugovóra térni. Lapozz a **388**-ra.

393.

Séta közben belesel az üresen tátongó ablakokon, de semmi számodra érdekes dolgot nem látsz; még a bútorok is már rég aprófává omlottak szét. Csak a nyirkos kövek maradtak, melyek elfeketedtek az időtől és az őket benövő mohától. A párás levegőből folyton csepegő nedvesség barázdákat szántott rajtuk. Néhány ház még mindig szinte teljesen épnek tűnik, de a legtöbb teljesen összedőlt. Az egyik félig romos épület jól láthatóan a város egy fényűző épülete lehetett valaha, talán maga a városháza. Bekukkantasz ide is, de épp olyan üres és sötét, mint a többi épület. Mind ugyanilyen, de ha mégis át akarod kutatni őket, lapozz a **85**-re. Ha továbbmész az utcán, lapozz a **219**-re.

394.

Az elsőszámú szabály, ha a gonosz bármely teremtményével alkudozol, hogy *soha*, egy pillanatra se bízz meg bennük. Őszintén szólva bámulatos, hogy olyan sok kalandot túl tudtál élni, mint amennyit állítasz magadról. Otus valóban vissza fog térni a hercegnővel, csakhogy darabokban hozza őt el neked. Elbuktad küldetésed.

395.

Dobj egy kockával! Ha páros számot dobtál, lapozz a **286**-ra; ha páratlant, lapozz a **257**-re.

396.

Otus nem ismer fel korábbi találkozásotok ellenére sem. Követeli, hogy mutasd meg a belépési engedélyed. Ha egy Hold-szimbólumot mutatsz fel, lapozz a **370**-re. Ha egy Medált díszes „A” jellel, lapozz a **66**-ra. Ha egy Nyílvesszőt, lapozz a **103**-ra. Ha ezek közül egyik sincs nálad, csalásod lelepleződik, és az óriások megtagadják a belépést. Ebben az esetben kalandod itt véget ér.

397.

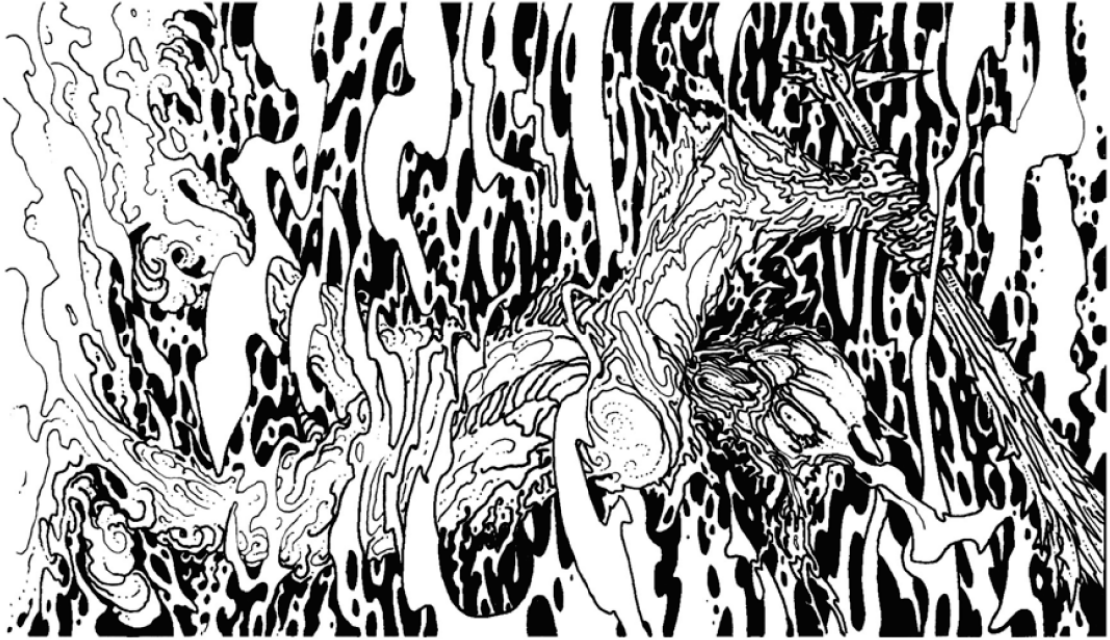
Szerencsédre a keskeny ösvény akadályozza az Ogrét. Csatabárdját csak a feje felett tudja meglendíteni, vagy a markolatának hegyes végével tud feléd bökni.

Ogre ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha nyersz, gyorsan átkutatod a tetemet, de csak 1 Aranyat találsz nála. A bárd túl nehéz ahhoz, hogy magaddal vidd. Visszatérsz a ház elé. Semmi sem moccan az udvar túloldalán lévő őrbódéban, miközben lenyomod a bejárati ajtó kilincsét. Az ajtószárny csendesen fordul el a jól olajozott pántokon. Lapozz a **197**-re.

398.

A farönk belsejének nagyjából a közepén egy ülőkére bukkansz, ahol megpihenhetsz és megszárítkozhatsz. Kimerült vagy, és elszunyókálsz. Azokról az időkről álmodsz, amikor a mocsár még egy hatalmas beltenger volt, teli kereskedőhajókkal, partján nagyszerű városokkal és boldog emberekkel. Nyersz 1 SZERENCSE és 2 ÉLETERŐ pontot. Amikor felébredsz, folytathatod utad. Lapozz a **154**-re vagy a **99**-re.



399.

Még egy órája sem gyalogolsz, mikor köd ereszkedik alá, ami teljesen magába zár. Olyannyira áthatolhatatlan, hogy rövid időn belül eltévedsz. Az a ködfolt ott, mintha még sűrűbb lenne, mint a köd többi része, vagy mégsem? Erősen hunyorogva próbálod kivenni, mi lehet az, aztán lassan derengeni kezd, hogy egy Köddémonnal állsz szembe, aki egy adamantium fényű jégjogart tart a kezében.

Köddémon ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha nyersz, még további négy órán keresztül reményvesztetten botladozol tovább. Egy alkalommal majdnem átzuhansz egy szikla peremén, egyszer pedig ujjaid végével kapaszkodva kell felhúznod magad egy gleccserszakadék széléről lógva. Végül azonban a köd épp olyan hirtelen tűnik el, mint ahogy megjelent. Lapozz a **379**-re.

400.

A torkodhoz tartott tőr pengéje mély vágást ejt. Kalandod itt véget ér.

Steve Jackson és **Ian Livingstone**
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1. Halállabirintus 1989
2. A Tűzhegy Varázslója 1989
3. Az országút harcosa 1989
4. A Gyíkkirály szigete 1989
5. A Skorpiók Mocsara 1989
6. A Káosz Fellegvára 1990
7. A Vértengerek 1990
8. A Hóboszorkány barlangjai 1990
9. Bajnokok próbája 1990
10. A Haláltalizmán 1990
11. A rémület útvesztője 1990
12. Tolvajok Városa 1991
13. A Szamuráj kardja 1991
14. Az Elátkozott ház 1991
15. A Pusztítás Maszkjai 1991
16. A Végzet Erdeje 1991
17. A varázsló kriptája 1993

Fantázia Harcos kötetek:

1. Űr-Orgyilkos 1992
2. A Mélység Rabszolgái 1992
3. A Ketheri Maffia 1993
4. Robot Kommandó 1993
5. Égi Fejedelem 1993
6. Lázadók Bolygója 1993
7. Találkozás F.E.A.R.-rel 1993
8. Csillaghajó 1993
9. Csillagközi Fejvadász 1993
10. Lopakodó Lelkek 1993
11. A halál Seregei 1993

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

1. A Shamutanti Dombok 1992
2. Kharé - A Csapdák Kikötővárosa 1992
3. Hét Sárkánykígyó 1992

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1. A Sárkány szeme 2009
2. A Pusztító 2009
3. Visszatérés a Tűzhegybe 2009
4. Vérescsont 2010
5. Éjsárkány 2010
6. A Múmia Átka 2010
7. A Mélység démonai 2010
8. Éjféli Tolvaj 2010
9. A Lidérckastély mélyén 2010
10. A Tűzhegy Varázslója (színes) 2010
11. A Nekromanta éjszakája 2010
12. Az Élőholtak szigete 2010
13. Vihargyilkos 2010
14. A Vérfarkas üvöltése 2010
15. A Kétélű Jóslat 2011
16. A Káosz Ura 2011
17. Sardath ostroma 2011
18. A Kard Mestere 2011
19. Varázstörő 2011
20. A Hercegek viadala: AHÚ 2011
21. A Hercegek viadala: AVÚ 2011
22. Őrjöngő Agyarak 2011
23. A Vámpír kriptája 2012
24. A Vámpír bosszúja 2012
25. A Pusztítás Tornya 2012
26. A Halál Seregei 2012
27. Lélekrabló 2012
28. A Sötétség Tőrei 2012
29. A Mélység Rabszolgái 2012
30. A Zombik vére 2012
31. A Zombik vére (színes) 2013
32. Árnyékharcosok Legendája 2013
33. Holdjáró 2013
34. A Gyűlölet Szakadéka 2013
35. Zagor Legendája 2013
36. A Tűzhegy Varázslója (25.évf.) 2014
37. Halálmocsár 2014

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

- könyvismertetők
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátszások
- letölthető könyvek
- előkészületben lévő könyvek
- fórum

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz.
A főhős TE vagy.

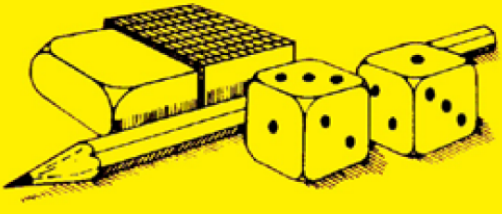
Kalandozó kerestetik sürgősen!

Arion távoli városában tapasztalt kalandozó kétségbeesve kerestetik életbevágó fontosságú küldetésre, egy olyan, amilyen TE vagy. A gyönyörű Telessa hercegnő, a király legidősebb leánya, eltűnt, feltehetően elrabolták. Ki kell szabadítani, mégpedig minél hamarabb.

Sajnálatos módon Jonthane király már megbízta a küldetéssel halálos riválisodat Jitari Fang-zent. Be tudod bizonyítani, hogy képes vagy megtalálni a hercegnőt – bárhol is tarthatják fogva –, mielőtt baj érhetné? Siess, mert fogytán az idő!

TE döntöd el, mikor melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdából, melyik teremtménnyel csapsz össze.

A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.



A megoldás a TE kezedben van!